

# WIZ

ז י ק ק

הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי שולחן, סגה, נינטנדו, מבוכים ודרקונים, ועוד

■ משחק השנה:  
הנסיך - דו-קרב בארמון  
■ להיט עולמי:  
דמויות מצוירות במשחקי  
מחשב

6  
גיליון

צבי הנינג'ה -  
הגיבורים  
של השנה

טיפים

וטריקים למשחקי:  
מחשב, סגה ונינטנדו



# מחשבת מ.ל. בע"מ - מערכות למידה משחקים... תיכנות... לימוד... וכל השאר...



**פאנציה**  
אלוף האיגרוף התאילנדי

מחיר לצרכן - 90 ש"ח

75 סוגים של מכות בעיטות ומהלומות יותר מ-600 מצבי קרב שונים

מכל 5 דיסקטים 5.25"

IBM PC / XT / AT / 512 K  
HERCULES / CGA / EGA / MCGA / VGA  
מונח בכרטיס Ad-Lib

מחקרי מחשבה

כדורי המקלעים שורקים מסביב בעוד אתה מתמרון את ספינתך בכדי לבצע בהצלחה יותר מ-20 משימות שונות.

**צבירטניה**  
סימולטור ימי

מחיר לצרכן - 79 ש"ח

IBM PC / XT / AT / 512 K  
HERCULES / CGA / EGA / MCGA / VGA  
מכל 2 דיסקטים

מחקרי מחשבה

מיועד לכל מי שחלם להלחם ולזכות בתהילה. טפס לתא הטייס אחוז במוט ההיגוי והיכון לפעולה בסגנון משחקי מחשבת.

**כנפי המלחמה**

מחיר לצרכן - 60 ש"ח

IBM PC / XT / AT / 512 K  
HERCULES / CGA / EGA / VGA  
מכל 2 דיסקטים  
מונח בכרטיס Ad-Lib

מחקרי מחשבה

Broderbund Software

מחשבת



עברנו למעוננו החדש בקיבוץ גליל-ים  
טלפון 052-528741

איך החופש הגדול? כיף, נכון? ישנים עד עשר (משכימי קום בלבד) מתקשרים לכל העולם (ביחוד אלה שחוסכים בגלל שחשבון הטלפון הפראי), מתלבשים על המקרר (כל עושי הדיאטה), והעיקר! חוגגים על המחשב.

או מי צריך יותר? מי שצריך יותר, שיקרא גם את WIZ, ושם יגלה טיפים והפתעות, שעשועים וחידות. ואפרופו חידות - יש לנו בעיה קטנטנה, כמעט מיקרובית. רמת הZIW יות שלכם בפתרון החידונים שלנו היא לא הכי הכי. לא 'בנתם? - אנחנו מפרסמים עמודי חידות ואתם ישנים. לא תשובות ולא מכתבים עמוסי אינטליגנציה משחקית. גם מה שמגיע רחוק מהמציאות. אז מה תעשו? תארגנו קבוצת ZIW ותנסו לפתור ביחד. אתם לא רעבים? מבטיחים המבורגר ו'ציפס לכל פותר.

\*\*\*

ועוד שתי בעיות ZIW לחלוטין: אנחנו מוצפים במכתבים של מאות נשמות טובות שכותבות לנו כי הן מוכנות לשלוח לנו חומר. מלאכים שלנו! אל תכתבו לנו שאתם מוכנים לשלוח חומר. שילחו אותו! רבים שולחים לנו טיפים מבלי לציין לאיזה מחשב או מערכת הוא שיך. כיאה לZIW ותיקים, אתם ודאי כבר יודעים, שמשחקים רבים פותחו עבור מערכות שונות. לכן רצוי מאוד, שתציינו בראש המכתב אם המשחק מיועד ליבמ, אמיגה, סגה וכדומה, ורק אחר-כך את שם המשחק.

\*\*\*

יש במה! החל מגיליון 7 נפרסם מדור חדש - יש במה, שבו תוכלו לשפוך טענות ומענות על כל מיני דברים רעים שקרו לכם, כאלה שקשורים בתחום התעניינותנו - משחקים ומחשבים. אם בא לכם להשתתף, עליכם רק להתלונן. את מר לבכם, שילחו יחד עם פרטים מלאים של אלה שאתם מקטרים עליהם, כדי שנוכל לקבל תגובה.

\*\*\*

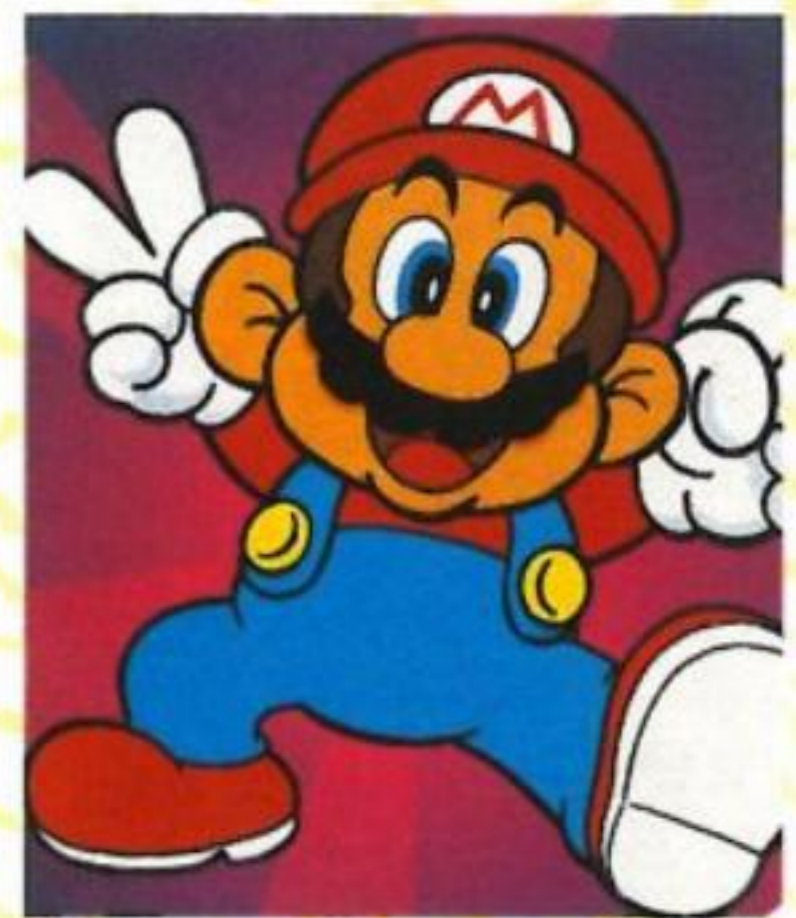
החודש חגגנו את אמצע החום באירוע מפוצץ, בו הוכחתם רמת ZIW יות בינלאומית. בעקבות האירוע. עלה במוחי הדלוח רעיון עשר, שהתקבל ברוב קולות שלי בלבד: להציע לסגה ולנינטנדו לערוך בחו"ל את אליפות העולם ולצרף אליה גם אתכם. מסכימים? תתחילו להתאמן!

בי WIZ

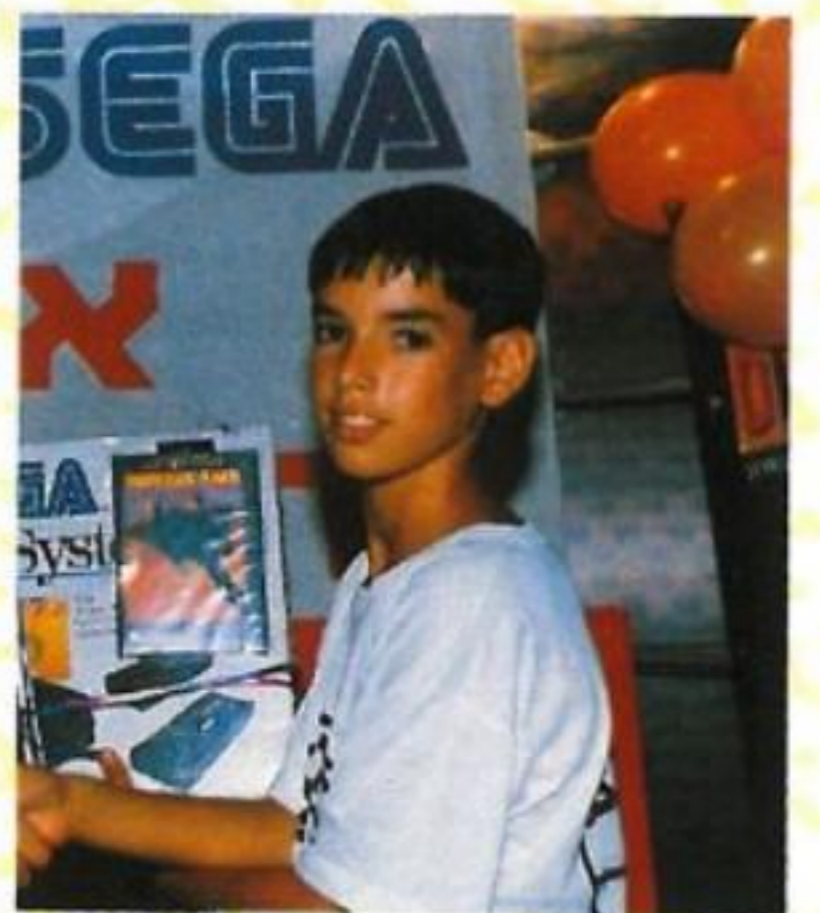
- 4 ★ יבמ: הנסיך דו-קרב בארמון
- 6 ★ יבמ: משימת החלל
- 7 ★ יבמ: כדור הרעם
- 8 ★ יבמ: למבוגרים בלבד
- 9 ★ וויז החודש
- 10 ★ יבמ: טיפים לקווסטים
- 12 ★ מכונת משחק: סופר-פאנג
- 14 ★ תחרות אלוף האלופים
- 17 ★ דמויות מצויירות
- 23 ★ סגה: גולנס גוסט
- 24 ★ נינטנדו: חדשות
- 25 ★ נינטנדו: מטל גיר
- 26 ★ טיפים ליבמ, סגה ונינטנדו
- 28 ★ לוח
- 29 ★ חידונים
- 30 ★ הפינה של דר' וויז
- 31 ★ העמוד שלכם
- 32 ★ סיפור: משחק האבדון
- 34 ★ דרקון הקוברה
- 37 ★ קומיקס



מתים על יבמ? לפניכם שלל משחקים, אפילו כאלה שמיועדים למבוגרים בלבד. אל תראו להורים. או אולי דווקא כן?



מי שלא אוהב את מריו ולואיג'י, בארט ומיקי שיקרא עליהם ויתאהב. הדמויות האלה משגעות את העולם וכולם כולם נשבים בקסמן.



הזכות להיות הטוב מכולם, לא תמיד נופלת לידיים צעירות. הפעם זה קרה בתחרות אלוף האלופים.

עורכת: סיגל בן-ארצי \* יועץ טכני: דוד רביב \* ניהול הפקה ומודעות: לילי צראף \* עיצוב גרפי: סולו קמינר \* סדר: בית עימוד \* לוחות: קולורגרף \* דפוס: סופרינט בע"מ \* מו"ל: WIZ, ירחון \* מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני-ברק. ת.ד. 1409, בני-ברק. טל': 03-5794711.

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון נכונים

ליום הוצאתו בלבד.

אין המערכת אחראית לתוכן המודעות.

# Prince of Persia

## הנסיך

דו-קרב בארמון

לפניכם משחק שזכה בתואר המשחק הממוחשב הטוב ביותר לשנת 1990. אם עדיין לא נתקלתם בו, לפניכם סקירה מקפת עליו. אם יש לכם אותו, כדאי שתקראו - אולי תגלו דברים נוספים

בתקופה חשוכה וקודרת, אי שם בנבכי העבר, יצא שולטן פרס להילחם באויביו. את מקומו תפס עוזרו-הזר הרשע ג'אפר. ג'אפר חשק בבתו של השולטן שליבה היה נתן לך. אתה מהווה מכשול רציני, המכשול היחיד למעשה, בין ג'אפר לכתר. אם הוא יישא את בת השולטן הוא ימלוך בעתיד על פרס. הוא כולא אותך במרתפי הארמון ומצווה על בת השולטן להינשא לו. עליה להשיב לו תוך שעה תשובה חיובית או למות. בשעה הזו עליך להגיע אליה ולהצילה מהגורל המר.

המשחק שיצא לאור ב-1990, הוכתר כמשחק הפעולה הממוחשב הטוב ביותר לשנה זו.

זו אולי הסיבה שהמשחק יובא לארץ על-ידי חברת מחשבת, שתרגמה את חוברת ההסברים המתלווה אליו לעברית.

את המשחק כתב ג'ורדן מצ'נר, מי שכתב בעבר להיט אחר - קרטקה.

במשחק אנימציה ממוחשבת



לנסיכה הכלואה גבוה אי-שם במגדל, בפרק זמן זה. אבל, החל מהשלב השלישי אפשר לשמור את המשחק, כך שאם נמאס לשחק, אפשר לאחר שלב זה להפסיק ולהמשיך אחר-כך.

שעון הזמן הפועל במהלך המשחק, יראה לשחקן בדיוק כמה זמן נותר לו.

בחלק הראשון של המשחק על הגיבור לצאת ממבוך הכלא תוך כדי לחימה בשומרים חמושים בחרבות ארוכות. יוצר המשחק הבין שהוא לא יכול להשאיר לוחם צעיר עשוי ללא חת להתגבר על חרב שלופה כדי שהקרב לא יוכרע מראש. לכן הוא חימש גם את הגיבור בחרב,

טובה במיוחד, אופיינית לסגנונו של מצ'נר. במעט מאוד משחקי מחשב תוכל לראות דמות המבצעת מיגוון תנועות רב כל-כך: הולכת, רצה, קופצת, מתכופפת, עוברת מכשולים, נתלית על הזרועות, עומדת על קצות האצבעות, מתנדנדת בחוסר יציבות ועוד.

מצ'נר השתמש להנעת הדמות בטכניקה המקובלת בסרטי אנימציה ונקראת ROTOSCOPE, בה השתמשו לראשונה באולפני וולט דיסני. בתהליך זה מצלמים אנשים בתנועות שונות, מקרינים את הסרט בווידיאו ומפסיקים את הרצתו בכל שנייה כדי לראות את הביצוע המדויק לפרטי פרטים של כל תנועה. האנימטור מצייר את התנועות בהתאם ואת התוצאה רואים על המסך.

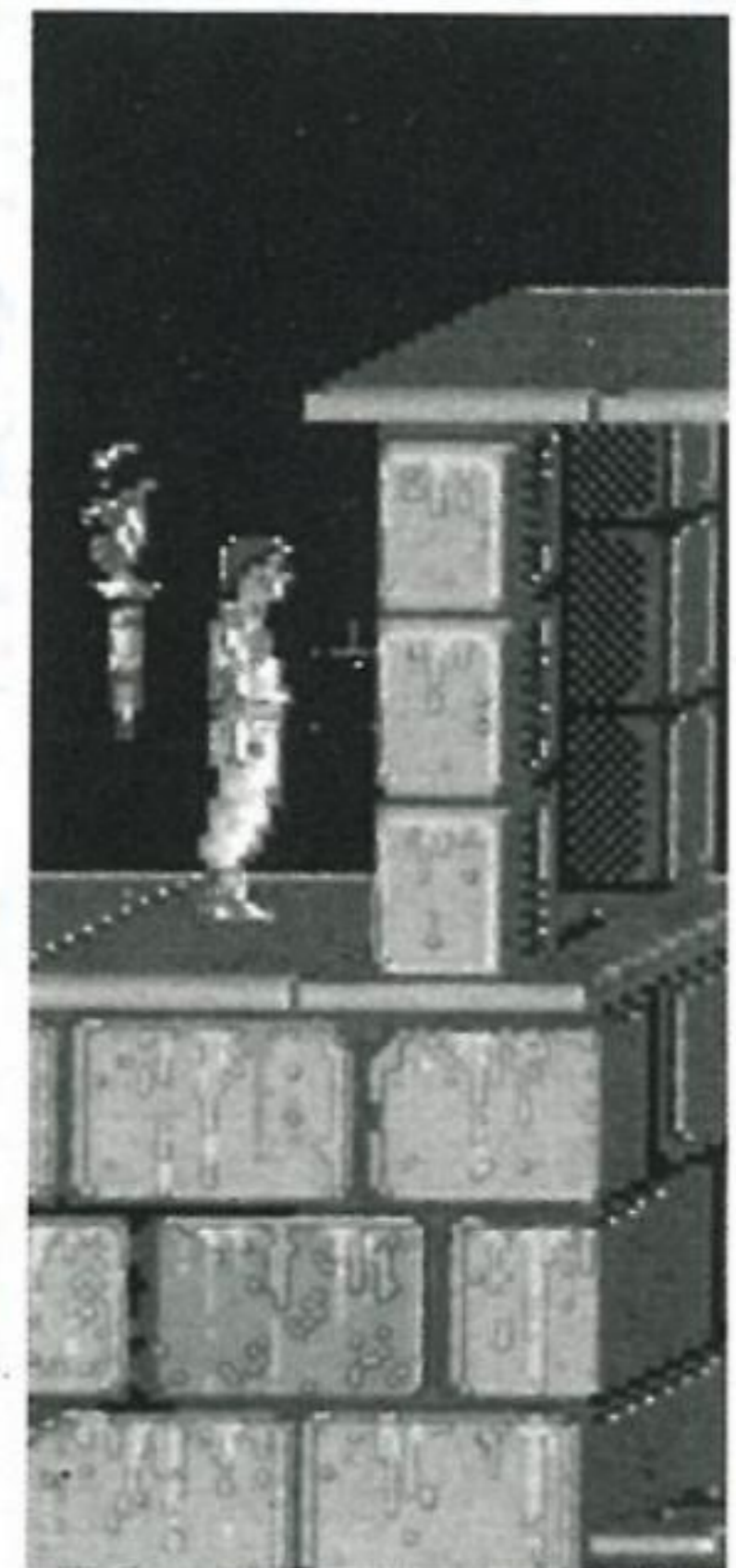
ההרפתקה לקוחה מעולם האגדות הקסום של המזרח, ומשלבת ציורים מתאימים עם מוסיקה אותנטית. טווח הזמן המוקצב לשחקן להציל את הנסיכה - שעה אחת - הוא שעה אמיתית. הגיבור חייב להימלט משביו, לשוטט בארמון ולהגיע

אותה ישיג כאשר יתקרב לשומר ויעמוד לשנייה ללא תנועה.

כדי לעבור במבוך צריך לדלג על תהומות ולנוע על פלטפורמות. חלקים אחדים ברצפה רעועים ומתחתם תהומות. לעומתם, חלקים אחרים פותחים שערים. כדי להניע כראוי את הדמות צריך להתאמן. צריך להניע אותה מהר, להתאמן לעצור, ובעיקר לקפוץ מפלטפורמה אחת לשנייה. צריך להוביל את הדמות עד לשפת המקום שממנו קופצים ואז להקיש על מקש הקפיצה. אם לא יודעים לקפוץ, מסיימים בתהום שבה מסמרים שלופים. לא נעים.

בעת השהייה במבוך צריך להילחם בשומרים. כדי להצליח בקרב צריך להתאמן בסייף. אבל, השומרים ברמה הראשונה והשנייה אינם כל-כך מתורגלים, מה שמאפשר לשחקן מתחיל להתאמן. ברמות הגבוהות יותר השומרים נעים ומכים בעת ובעונה אחת, עובדה המקשה שבעתיים על גיבורנו.

הגרפיקה במשחק היא תלת מימדית. המשחק הוא רב כיווני. כלומר, אפשר לנוע ימינה למסך



המשחק מאפשר לעיתים להציל את השחקן כאשר הוא נופל לתהום. אם תקיש על המקש עם החץ כלפי מטה, הנפילה תיעצר ותוכל לטפס על כל פלטפורמה שבדרך.



נוסף או שמאלה למסך אחר, ומהמסך הקיים אפשר ליפול למסך נוסף.

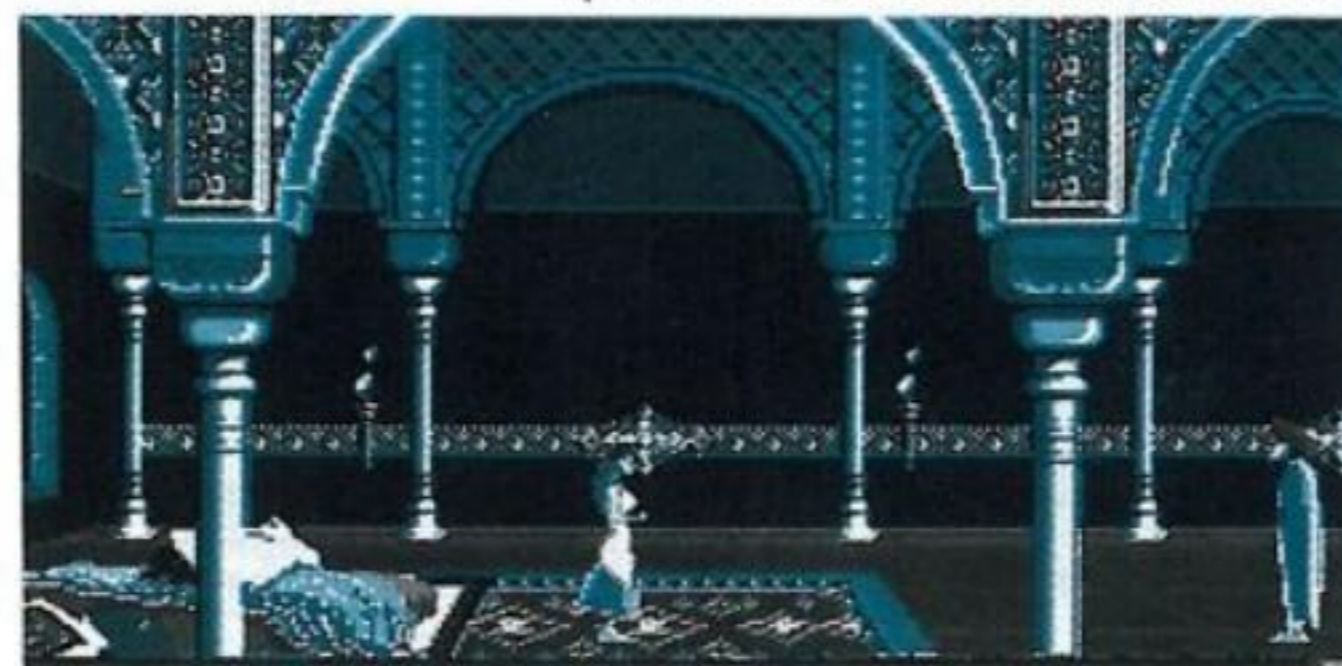
המשחק בעברית מיועד לתואמי יבם, מחירו 69 ש"ח, והוא מכיל שני דיסקטים.

### ■ תפוס שליטה

לעיתים יש הרגשה שתגובת הדמות במשחק איטית בהשוואה לתנועות השחקן על המקלדת, מה שפוגם בהנאה. כדי להתגבר על הבעיה צריך לתרגל את התנועות. למשל, אם הגיבור מגיע למקום שממנו הוא צריך לקפוץ למקום אחר, עליך לתרגל את הקפיצה כמה צעדים לפני שיגיע לשפת הבור. אגב, קל יותר להשתמש בג'ויסטיק מאשר במקלדת למשחק זה. למה? לא ברור. עובדה.

### ■ הצל את עצמך

המשחק מאפשר לעיתים להציל את השחקן כאשר הוא נופל לתהום. אם תקיש על המקש עם החץ כלפי מטה, הנפילה תיעצר ותוכל לטפס על כל פלטפורמה שבדרך.



### ■ קרב החרבות

בשלבים הראשונים תן לשומרים להתקרב אליך. אם הם יהיו בטוח שלך - הניצחון בכיסך. בשלבים הגבוהים המצב מסובך יותר: שלדים יקפצו לעברך ולא תוכל להכריע אותם. תצטרך להתקדם ולאלץ אותם ליפול מהפלטפורמה.

### ■ הרמה השישית

ברמה זו, תוכל להילחם בשומר השמן בשיטה הבאה: התקדם והכה מיד. הוא יזוז הצידה ואתה תתחמק מיד כדי להימנע מההתקפה שלו. אז תהיה שנייה אחת שבה הוא יהיה פגיע. תקוף מיד ותתחמק. ניצחת!

# טיפ הטיפים

**טיפ הטיפים**  
כיצד להתגבר על שומרים, מסמרים ומחילות חסומות? תקראו בטיפים שבגיליון 4.

### ■ הרצפה הממוסמרת

אפשר להתגבר על המכשול הזה, אם לא נופלים עליו מלמעלה. אם אתם מגיעים למלכודת מסמרים תדרכו בעדינות על המסמר הראשון ותקפצו למעלה.

### ■ הגיליוטינה

קל לעבור אותה אם מגיעים עד אליה ומחכים שהיא תיסגר. היא נפתחת מיד לאחר מכן. אז עושים צעד קדימה ועוברים.

### ■ השיקויים

שמור עליהם לעת הצורך. רובם מחזירים לך כוחות שאבדו. שים לב לשני השיקויים הצמודים שברמה השנייה. הראשון שמשמאל ירעיל אותך.

שיקוי נוסף, שבו תיתקל בהמשך, ברמה השביעית, הוא זה המונע את כוח המשיכה. אם תשתה אותו תוכל לשרוד לאחר נפילה ממקום גבוה.

### ■ חדרים סודיים

לעיתים מרצפת מתנדנדת תראה לך את הדרך לבונוסים. קפוץ ופגע בתקרה וכל המרצפות שאינן קבועות יפלו. כדי לגלות מרצפות שכאלה, קפוץ עליהן, אבל כדאי לך לוודא קודם שאינך נמצא מתחתן...



# משימת החלל 4:

## רוג'ר וילקו ושודדי הזמן

מאת:  
אמיר  
גולדרט



אולם, הפעם האויבים אכזריים יותר, ולגורם הזמן במשחק משמעות רבה. גם כאן הוא יסייר בגלקסיות שונות בהן יעבור הרפתקאות מסמרות שיער. משימת החלל 4 בנויה כמו משימת המלך 5. כלומר, הנעת הדמויות וביצוע הפקודות, מתבצעים באמצעות תפריט פקודות הכולל הנעת הדמות, שיחה, התבוננות בדברים ועוד. משימת החלל 4, היא הרפתקה מהנה ומומלצת, הן מבחינת האתגר והן מבחינת הגרפיקה החזותית הנפלאה. אולם, לצערי עלי לסיים בנימה מאכזבת: בראיון למגזין סיירה רומזים כותבי משימת החלל - מרק קרון וסקוט מרפי, שספייס קווסט 4 יהיה האחרון בסדרת משימת החלל. חבל!

רוג'ר יילקו לעבור הרפתקה בזמן מול שודדי הזמן - כנופיה מסתורית של לוחמים מורדים שהגיעו מהעתיד העגום של משימת החלל 12. לא! זו אינה טעות. במשימת החלל 4, ינוע גיבורנו בזמן מהווה לעבר ולעתיד. באותו עתיד, שבו נמצאת חבורת שודדי הזמן, נמצא גם סלודג' ווהול, אויבו של רוג'ר משימת החלל 2. סלודג' ממשיך לנסות להשמיד את הכוכב קסנון.

הכנופיה בראשותו של ווהול, חוזרת לעבר הרחוק כדי למצוא את רוג'ר כדי לעמתו עם ווהול, בתקווה שעימות זה יביא למותו של רוג'ר.

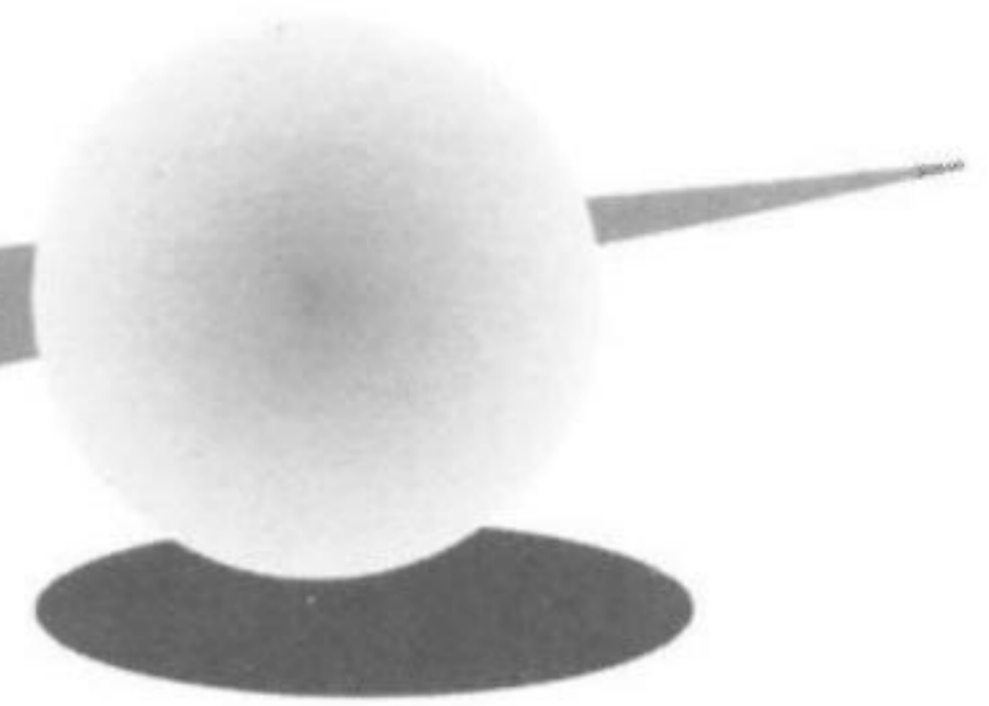
בעזרת כשרונות, ועם מעט עזרה מידידי, מצליח רוג'ר להציל את הגלקסיה ואת הכוכב קסנון. המשימה שלו במשחק דומה למשימות במשחקים קודמים בסדרה.

256 צבעים, אנימציה מעולה וצלילים איכותיים, הם רק חלק ממאפייני משימת החלל 4, שהיא הרפתקה בזמן. זהו פרק נוסף בסדרת משימת חלל.

משימת החלל 4 הוא המשחק הראשון בסדרת הקווסטים, המכיל מסכים מתחלפים בתנועה (SCROLLING SCREENS). תהליך זה גורם לשחקן להרגיש כאילו הוא חלק מהמשחק. המשחק גם תומך בכרטיס מוסיקה המאפשר הפקת צלילים סטריאופוניים.

במשימת החלל 4, מנסה הגיבור רוג'ר וילקו לשוב אל ביתו בכוכב קסנון, הזכור משימת החלל 1. אך, לרוע המזל, רוג'ר צריך קודם לחסל חשבונות עם שודדי הזמן - חבורת פושעים ורוצחים מגלקסיית העתיד, שרוצה לשים קץ לרוג'ר ולמשימת החלל אחת ולתמיד.

# כדור הרעם



# BALLISTIX

מאת: דורון קאלו

ההוראות של המשחק.  
זהו משחק כדור בעל גרפיקה

"ערב טוב גבירותי ורבותי, וברוכים  
הבאים להיכל כדור הרעם העמוס מפה

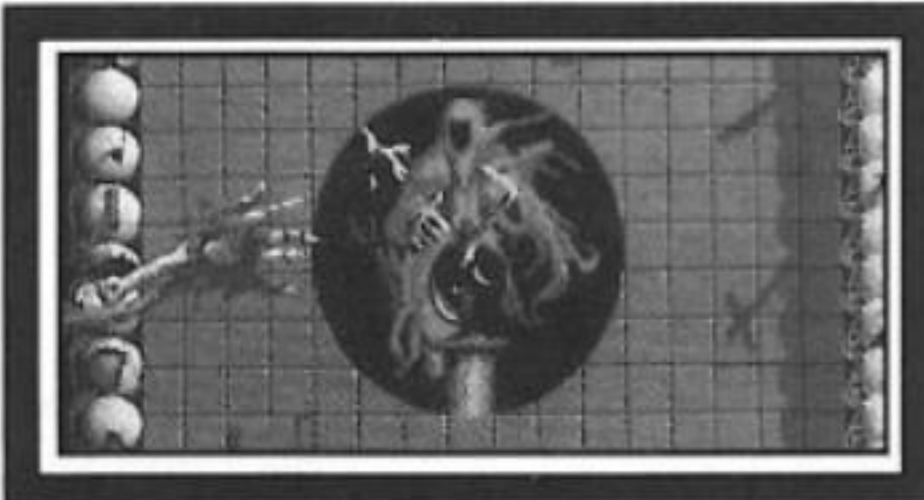
המלכודות שבמשחק, הן רעיון מצויין, אבל אינן מנוצלות בצורה טובה. יש בריכות חומצה שהכדור טובע בהן. יש בורות מצויידים בסורגים, שכאשר הכדור מתקרב אליהם הסורגים נעלמים והכדור נגזז באפילה, ויש גם מפוצץ המשמיד את הכדור.

המשחק מתאים למסכי EGA או CGA ולמחשבים בעלי 512K ומעלה, ומחירו בחנויות באג 59 ש"ח.

רמז

יש אפשרות ללקט אותיות במהלך המשחק. צירוף האותיות נותן את המילה RICOCHET ומזכה את השחקן ב-10,000 נקודות.

85%	גרפיקה
50%	צליל
65%	שחיקות



גבוהה אומנם, אך מטרת המשחק פשוטה למדי, ולדעתי המשחק חסר טעם למרות 51 שלביו.

השחקן מיוצג על-ידי חץ בצבע מסוים. אותו חץ יורה כדורים בהירים וקטנים לעבר כדור כהה וגדול, הלא הוא כדור הרעם. הכדורים הקטנים שפוגעים בו מגלגלים אותו על-פני המגרש. לכל שחקן יש שער והוא אמור להגן עליו ולתקוף את שער היריב.

אישית, נחלתי אכזבה כבדה מהמשחק. אומנם גרפיקת הפתיחה מעולה, וגם המפלצות הצופות במשחק מצויירות לא רע. אבל, המשחק רחוק מלקבל ציון טוב באמת.

לפה. האוירה כאן בהחלט מחושמלת, בעוד שני היריבים תופסים מקומות לקראת אחד המשחקים המרתקים ביותר של השנה.

והם יצאו לדרך! שחקן 1 פתח מיד בהתקפה והוא מפציץ את הכדור במעלה המגרש. הי, מה קרה? בדיוק לפני שהביא את הכדור אל מטרתו, הוא נעלם באחד מהצינורות הנמצאים במגרש. איזה חוסר מזל, מספר 1!

הכדור יצא מהצינור ישר אל שחקן 2. שחקן זה מוכיח מיומנות רבה בעודו מחליק את הכדור סביב לבריכת החומצה, הרחק מהמכשולים אל תוך שטח היריב. כן, איזה גול מרהיב!..."

תיאור זה של המשחק מצאתי בחוברת

# למבוגרים



LEISURE SUIT LARRY: PASSIONATE PATTI IN PURSUIT OF THE PULSATING PECTORALS

ואכן, לארי מיועדנו מוצא את האהבה הנכספת. וכעת, על אי בים השקט, חי לארי עם אשתו באושר ועושר. אבל, האושר אינו עתיד להאריך ימים, כי עד מהרה מודיעה לו אשתו על רצונה להתגרש ממנו. הסיבה: היא מצאה... מאהבת. לארי האומלל מגבש לו שוב תפיסה חדשה: לא עוד נישואין והתחייבויות, אלא מספר נשים רב ככל האפשר. והאי הוא מקום נפלא להשיג את מבוקשו. מצוייד בחליפת הפנאי המפורסמת שלו, ובשום דבר אחר, הוא יוצא להרפתקאתו השלישית. במהרה עתיד גיבורנו למצוא נערת חלומות חדשה - פאטי שמה. אולם דווקא כשהרומן יתחיל להתפתח, יברח לארי אל הג'ונגלים הפראיים של האי, ופאטי תהיה זו שתצטרך למצוא את אהוב ליבה.

במשחק זה השחקן משחק שני תפקידים. בתחילה את תפקידו של לארי, שאשתו נוטשת אותו והוא מחפש אהבות חדשות, ואחר-כך את תפקידה של פאטי, נגנית הג'ז היפהפיה, שלרוע מזלה התאהבה בשלומיאל, והיא מחפשת אותו נואשות ביערות האי נונטוניט.

לארי או פאטי נתקלים במשחק זה במצבים מצחיקים וגם בקשיים ובסכנות, ועליהם לעבור את כולם כדי להגיע לסוף המשחק.

סדרת משחקי לארי דומה לרוב משחקי סיירה האחרים. השחקן מניע את הדמות על המסך ומפעיל אותה באמצעות פקודות באנגלית. חלונות עמוסי טקסט מספקים תיאורים ודיאלוגים.

אלא שחבל רק, שלארי אינו מודע לכך שהוא נראה כאילו יצא זה עתה מאמצע שנות השבעים.

כאן אתה, השחקן, נכנס לתמונה. אתה צריך לעזור ללארי, המפסידן הטבעי, לזכות במבוקשו בחיי הלילה של עיר מגוריו. יש לציין שבגלל נושא המשחק אין הוא מיועד לילדים. אבל, אין מה לחשוש. זהו משחק הומור ולא משחק פורנוגרפי. השחקן גם צריך לענות, לפני תחילת המשחק, על סדרת שאלות, שבאמצעותן יתברר אם הוא בוגר מספיק כדי לשחק בו.

LEISURE SUIT LARRY GOES LOOKING FOR LOVE

אחרי שגיבורנו השיג את מבוקשו במשחק הראשון, הוא מתחיל לגבש ראיית עולם שונה במקצת. כעת הוא כבר לא מחפש הרפתקאות לילות, אלא יחסים ארוכי טווח. לארי הופך לטיפוס מתאים לחתונה, שרוצה לחיות עם אשת חיקו הנצחית עד סוף ימיו. מאושר וטוב-לב הוא נוסע ללוס-אנג'לס, אל אותה אחת שעזרה לו לאבד את בתוליו קודם לכן. אבל, לדאבונו הוא נתקל בסירוב מוחץ. לארי האומלל חוזר לרחוב ו...לחליפה הלבנה. בשלב זה הוא עדיין לא יודע שהוא עתיד לזכות בפרס גדול ובשייט ימי, ולהסתבך עם הק.ג.ב ועם מדען מטורף, דר' נונוקי, הגר על אי בודד (מזכיר סרט ג'יימס בונד מסויים?). האם ימצא לארי את אשת חלומותיו? האם ימצא פתרון להקרחה ההולכת ומתפשטת בשיער ראשו? ומעל לכל: האם יפסיק להיות כזה טמבל?

לארי יוצא לחפש את אהבת חייו ועליך לעזור לו להגשים את מטרתו החדשה.

לארי לאפר הוא הטמבל המפורסם ביותר בתעשיית משחקי המחשב, גיבור הסידרה LEISURE SUIT LARRY. הוא החל את דרכו המיחשובית ב-1987 והספיק כבר לככב בשלושה משחקים. המשחק הרביעי יצא לאחרונה וגם הוא, יש לשער, יהיה אהוד על ZIOW רבים

מאת: גיא אהרון

לארי. לארי לאפר. זה לא עוד סתם שם. זו לא עוד סתם דמות. זה טמבל עם קבלות, כזה שהכל נהנים מדמותו חסרת הזוהר, מההרפתקאות "הרגילות" שהוא עובר ומחוויותיו המרטיטות, שבמציאות הן נחלתן של כל עלם בן 17, ואילו אצל לארי הן מתחילות בגיל 38. לארי הוא "יורם" אמיתי. אבל, משום מה, הוא גורם לנו גם להזדהות עימו. וכך במהלך המשחק איננו יודעים לפעמים אם אנחנו איתו או נגדו. את סדרת משחקי לארי כתב אל לאו עבור חברת סיירה. המשחק הראשון יצא לאור ב-1987 ובשל ההצלחה פותחו משחקים נוספים. לארי הפך מיד "משום-דבר" לכוכב פופולארי בקרב מבוגרים ובני-נוער כאחד. למעשה זו הסידרה היחידה של סיירה המיועדת בעיקר למבוגרים. כאמור, עד עתה פותחו ארבעה משחקים, אלא שהמשחק הרביעי טרי במיוחד, ולכן אין לנו עדיין פרטים עליו. הפעם תסתפקו בסקירה על שלושת המשחקים. אם תתעניינו במיוחד בהמשך, נשמח לשתף אתכם גם הלאה בהרפתקאות הדמות "המרטיטה" הזו.

LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND

OF THE LOUNGE LIZARDS

הסיפור של גיבורנו מתחיל כאשר הוא מגיע לגיל 38, ומחליט כשהשיער מתחיל כבר לנשור מפדחתו, שאולי הגיע הזמן לאבד את בתוליו. אבל, כדי להשיג את מטרתו, עליו לערוך שינוי קיצוני בהופעתו החיצונית. הוא לובש את חליפת הפנאי הלבנה שלו, תולה על צווארו שרשרות זהב ונועל את נעלי היציאה. הוא יוצא למרכז הפעילות התוסס ביותר בעיר לוסט וייג'ו.





את משחקי הסידרה ניתן להשיג בארץ. אלה שהמשחק מצא-תן בעיניהם במיוחד וחושקים גם באביזרים נלווים, כמו חולצות שעליהן מתנוססת דמותו של לארי, או מגבת עם לארי, יכולים להזמין מהחברה בארה"ב:

SIERRA ON-LINE INC,  
P.O. BOX 485  
COARSEGOLD CA 93614  
U.S.A.  
TEL. 001-209-6834468



אל לאו מחבר הסדרה



כדי לפתור בעיות שמציב המשחק, יש להשתמש בשכל הישר ובחפצים שלארי אוסף במהלך המשחק. את המשחק ניתן לשמור בכל שלב, ולחזור מאוחר יותר למקום השמור. המשחקים עשירים בגרפיקה ומלווים במוסיקה.

המשחקים שובניסטים למדי, אבל הדבר נעשה במכוון ובאופן בולט, כדי ללעוג לתופעת המאצ'ואיזם הגברי, ולאופן שבו מתחילים גברים עם נשים. משום-כך המשחק מתאים לבני שני המינים. השחקן ימצא עצמו עד מהרה מזדהה עם לארי מחד, אך גם צוחק עליו, מאידך.



ה ח ח ו ד ש

WIZ

כמה פעמים הגעתם למצב שמצאתם חפץ קסום, טבעת או סתם שיקוי, ולא ידעתם למה הוא משמש?  
לחש זה יגלה למטיל הלחש למה משמש החפץ עליו הוא הוטל (הלחש מוטל על חפץ אחד בלבד).

מטיל הלחש צריך לומר:  
לומיאנור - אלי הטוב  
נאוגול - ואלי הרע  
רש - מה  
איה איטיל - חפץ זה  
אלנדיל - עשה.

מי יהיה וויז החודש הפעם? הטלנו את הלחש שטל הציע על ערימת פתקים ובה שמות המועמדים. ומי עלה בגורל? לא. לא טל שחר, אלא דווקא אסף חרל"פ.

גמנה על קבוצה של עשרה חבר'ה המשחקים קבוע מבוכים ודרקונים, שאחת לחודש משחקים כל הלילה. יש לו גיימבוי עם 19 משחקים מהממים, ואפילו מגוי על העיתון הכי גזעי בעיר (נחשו איזה?). הוא מציין שהוא הווז הכי מושלם ובנוסף לכל גם צנוע במיוחד. אגב, את המכתב אלינו הוא כתב במחשבו הנפלא המלא עד גדותיו ב...וירוסים.

\* טל שחר (15) מרמת-גן, מספר שעד שלא התחיל לשחק במבוכים ודרקונים ציוני באנגלית היו נמוכים מאוד. ברגע שהבין שכדי להתקדם במשחק עליו לדעת אנגלית, הוא התחיל ללמוד, וכיום יש לו 10 במקצוע זה. כדי לשכנע אותנו שמגיע לו להיבחר הוא חיבר את הלחש הבא:

שם: זיהוי קסם.  
עוצמה: שביעית.  
לחש זה הוא לחש משלים ללחש "גילוי קסם".

\* רועי שורץ (13.5) מפתח-תקווה, החליט במכתב ארוך ומפורט להסביר לנו, מדוע דווקא לו מגיע להיות נבחר החודש. יש לו 600 משחקי מחשב, 80 חוברות קומיקס, עשרות משחקי סגה, ואוסף התחלתי של ארבעה ספרי פנטזיה וכמה סרטים בנושא. הוא חבר במועדון מחשבים שמביא משחקים חדשים מחו"ל ומתכתב עם ילדים ששולחים לו משחקים. בסיום המכתב הוא מציין שכל המימון של התחביב שלו בא מחסכונותיו הפרטיים - הוא עובד ארבע פעמים בשבוע ואת הכסף שהוא מרוויח הוא משקיע במשחקי מחשב.

\* אסף חרל"פ (13) מהרצליה פיתוח, מתמודד אף הוא על התואר הנכבד. הוא משחק כבר שנתיים וחצי D&D, וחצי שנה AD&D, והעפיל לדרגות הגבוהות ביותר. יש לו מחשב יבמ בן שלוש, והוא עומד להחליף אותו למשוכלל יותר. יש לו כמאה דיסקטים כשהרוב משחקים של סירה. הוא

צריך לפנות אל הצפרדע ולכתוב: "KISS FROG". לאחר שקיבלת את הכתר כתוב: "TAKE BALL" והכדור המוזהב יהיה שוב ברשותך. באמצעות הכתר אפשר לעבור מתחת למפל המים. צריך להגיע קרוב ככל האפשר אל המפל ולכתוב "WEAR CROWN". אז תהפוך לצפרדע ותוכל לעבור מתחת למפל. כדי לצאת צריך לשחות, ואז תעבור אוטומטית החוצה.

מאת: רן כרמון  
ספייס קווסט 3

\* בתוך ראשו של הרובוט הגדול נמצאת החללית בעזרתה בורחים מחללית האשפה.  
\* בחנות ההמבורגרים יש הודעה מוצפנת אותה מפענחים בעזרת טבעת פיענוח שיש באוכל.  
\* כדי להיפטר מהמחסל צריך להיכנס למפלצת מימין ולהפיל את המחסל בעזרת וו על שרשרת.  
\* בכוכב אורטגה צריך להרוס את מנגנון ההחבאה של כוכב הפירטים.  
\* בתוך הבונקר של הפירטים צריך לצלם את התמונה של הבוס ולקחת את הכרטיס שלו כדי לעבור את הדלת הנעולה.

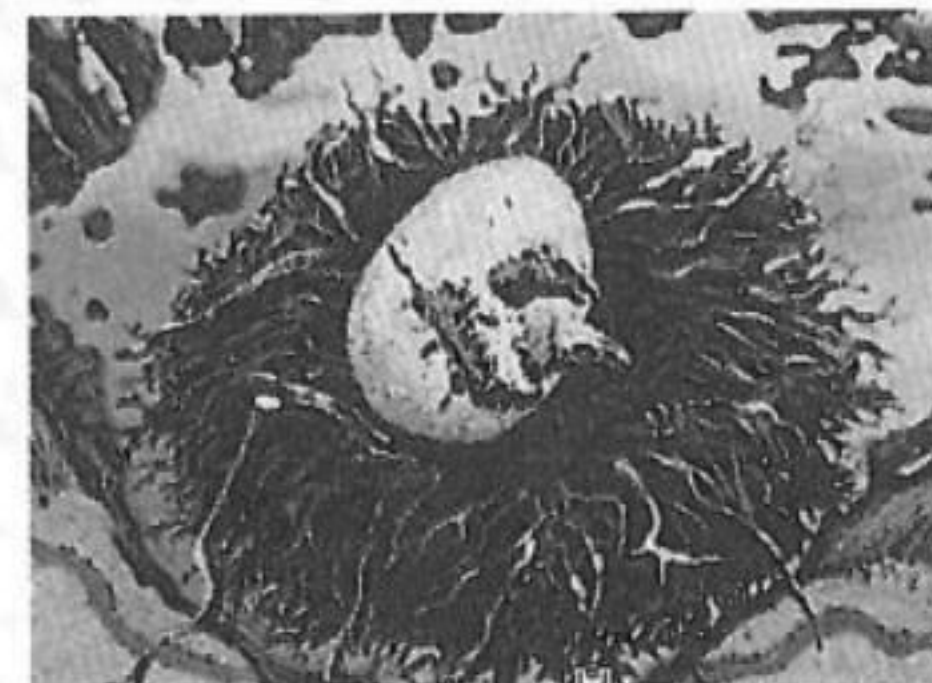
ספייס קווסט 4

\* צריך לקנות את ספר הרמזים של ספייס קווסט 4 בחנות התוכנה שבמרכז הקניות בספייס קווסט 10. יש בספר שני רמזים חשובים.  
\* כדי לצאת ממרכז הקניות, צריך ללכת לקצה חנות משחקי הוידאו, לברוח מהשוטרים לזירה ולרחף למעלה. כשהם למעלה אפשר לרדת למטה, להיכנס שוב לחנות משחקי הוידאו ולחללית.  
\* כשגומרים את ספייס קווסט 1 צריך לחזור לספייס קווסט 12.

מאת: רז גרינברג

פוליס קווסט 2

\* במטווח הירי שבתחנה, עליך לאפס את האקדת. כתוב "GUN ADJUST" כאשר האקדה שלך מכוון למטה וסובב את המברגים בהתאם לפגיעת הכדור.  
\* כרטיס הצלילה שלך נמצא בתוך הארנק. כדי למצוא אותו עליך לכתוב: "SEARCH IN WALLET".  
\* בתא הכפפות של המכונית הכחולה ב-OAK TREE, יש קליעים ונרתיק לאקדת. קח אותם.  
\* ב-COTTON COVE בפח האשפה, יש בגדי כלא. קח אותם. לאחר שתצלול ותמצא את הגופה, קח דגימת דם ויציקת גבס של הרגל, ותצלם את הגופה בעזרת החפצים במזוודה שלך.



מאת: נדב הקסלמן

קינג קווסט 3

\* כדי להרוג מדוזה כתוב "SHOW MIRROR TO MEDUSA" ולא להקיש ENTER. לך למסך הראשון במדבר והסתובב ימינה. אל תצא מהמסך אלא תחכה עד שהמדוזה תבוא. כשהיא תהיה קרובה אליך, לחץ ENTER, ואז היא תהפוך לאבן.  
\* כדי לפתוח את המעבר הסודי בבית הקוסם, לך למשרד, לספר השחור וכתוב: "PUSH LEVER" "PUSH BOOK". אז יפתח החדר הסודי ברצפה. היכנס אליו.

ספייס קווסט 1

אחרי שתקנה את החללית ותרצה לטוס איתה, כתוב "GO LADDER" "PUSH BUTTON" ואז הדרייד ישאל אותך לאיפה לטוס. כתוב "HH".

מאת: שחר לובט

קינג קווסט 3

\* בחדר הקוסם בדוק במגירות מעל הארון ומתחתיו. תמצא שם חפצים מועילים.  
\* כדי להגיע לבית של הגנבים, גש לעץ עם החור ומשוך בחבל. רד בסולם, טפס בו והיכנס לבית. קח את הארנק שעל השולחן.  
\* באוניית הפירטים הקשב לעכברים. הם יספקו לך מידע מועיל.

קינג קווסט 4

\* כדי לדגדג את הלוייתן, טפס דרך צד שמאל של הלשון עד השק התלוי ודגדגו בעזרת הנוצה.

מאת: ינון צוקרמן

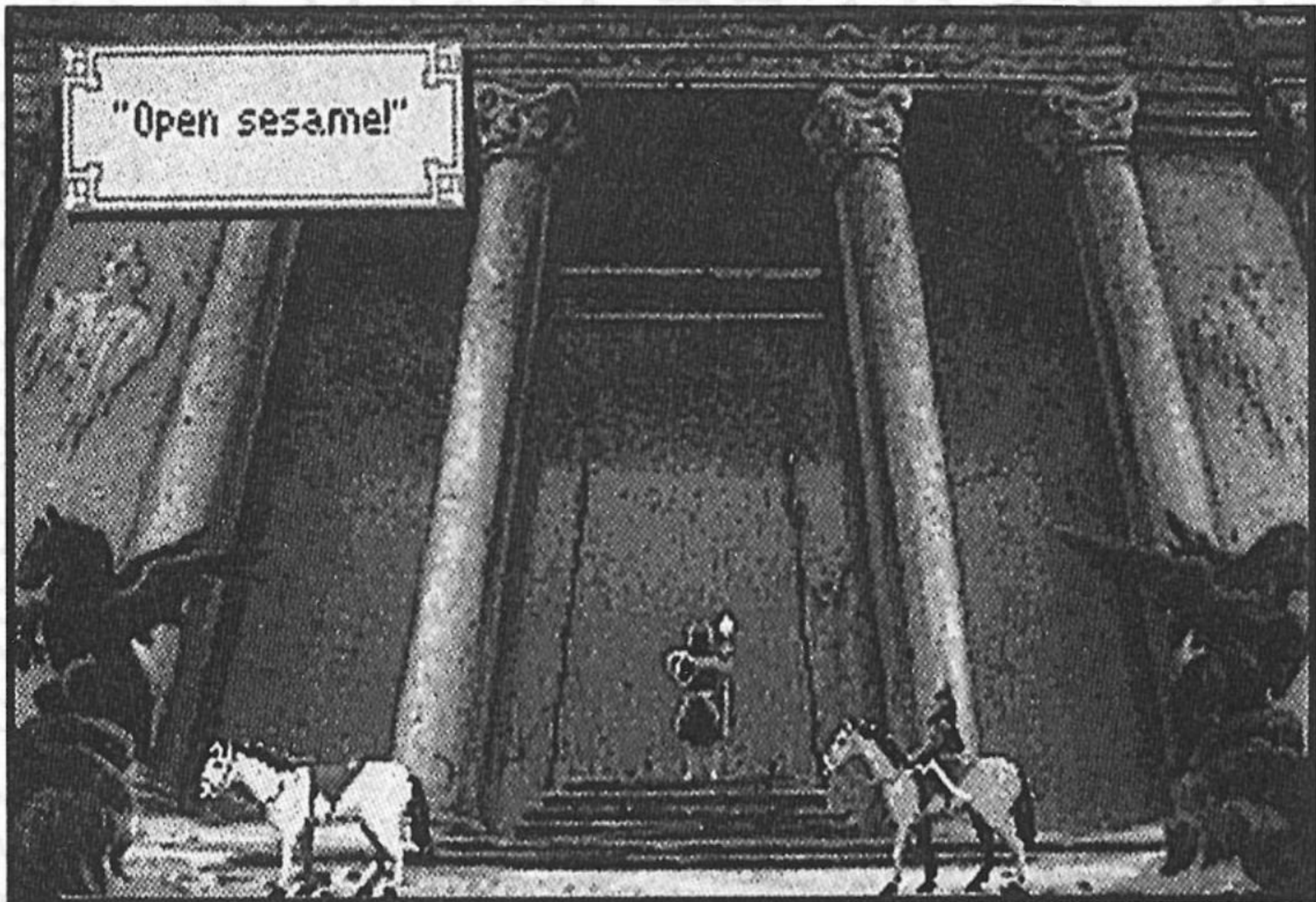
ספייס קווסט 1

\* הקוד לגנרטור הראשי של הרעים הוא 6858.  
\* באמצעות F6 יורים את הנשק שהרובוט הביא לך.

מאת: יפתח גנוק

קינג קווסט 4

\* כדי להשיג את הכתר באמצעותו הופכים לצפרדע, צריך להגיע לגשר אבן שמעל לנחל. הגשר נמצא במסך הצמוד לבית הגמדים. צריך להגיע לריבוע קטן שרואים מתחת לגשר. משמאל לריבוע כתוב "TAKE BALL" ותקבל כדור מוזהב. לאחר-מכן צריך להמשיך לביצה הקטנה, לעמוד בתחתיתה, קרוב למים, אבל לא בפנים, ולכתוב: "THROW BALL IN POND". לאחר שהצפרדע תקפוץ לבריכה ותעלה ממנה,



בדוק שוב את הפתק שלקחת מהדלת. כתב היד שבו הוא לא כתב היד של מארי.

\* בתחנה תראה לקפטן את הרשימה ואת כרטיס הביקור של קולבי.

\* לפני שתטוס לסטילטון, עליך לטלפן למשטרה שם.

\* כדי לפרק את הפצצה במטוס תיעזר ב-CLIPPERS (מגופתו של החוטף שעל פניו יש מסכה) ובהוראות הרכבת הפצצה מהתרבוש של החוטף השני. חתוך את החוטים בסדר הבא: צהוב, סגול, כחול. חבר את החוט הצהוב, חתוך את החוט הלבן ואחריה את החוט הצהוב שוב.

\* כאשר יתנפל עליך שודד בפרק בסטילטון, תשתמש ברדיו כדי להזעיק את השותף שלך.

\* כדי למצוא את מסיכת הגז בתוך הביוב, תחצה את הגשר הראשון שתראה, תלך באלכסון למעלה, ימינה, באלכסון למטה ושמאלה.

\* בחדר שבו נמצאת מארי עליך להרגיע אותה לפני שתשחרר אותה.

\* כשאתה מתחבא מביינס, עליך לעמוד מאחורי הצינור כך שרק ידך המחזיקה באקדת תיראה.



\* בשדה התעופה תקנה ורד מהאשה שמוכרת פרחים. כשתיכנס פנימה תראה לאישה שמוכרת כרטיסים את התמונה של ביינס שלקחת מהכלא. לאחר-מכן תיקח

את רשימת הנוסעים, וכשיבוא השותף שלך, תקנה כרטיס לעיר יוסטון.

\* את כל העדויות שאספת, עליך לתת לג'ון הגדול שמאחורי הסורג באגף הראשי במשטרה.

\* לפני שתצא מהתחנה, בסוף היום הראשון, תתקשר למארי.

\* במסעדה, לאחר שהמלצר קיבל את ההזמנה שלך, עליך לתת למארי את הפרחים שקנית בשדה התעופה.

\* ביום השני, כשתגיע ל-WEST ROSE 160, ותמצא את הגופה, תבצע פעולות דומות לאלו שביצעת ב-COTTON COVE. צלם את הגופה ותיקח דגימת דם. על הגופה יש גם פינה של מעטפה. קח אותה.

\* באכסניה שבה מתגורר ביינס, עליך לקחת את המעטפה מהמגירה, את כרטיס הביקור של קולבי מהכיוור ואת הליפסטיק מתחת למיטה.

\* בבית של מארי, לאחר שלקחת את הרשימה השחורה של ביינס מהמאפרה,



## סופר פאנג

מאת: דרור פרידמן

**סופר פאנג** - פאנג שייך למשפחת משחקים שבעלי סגה ונינטנדו זהו אותם מיד: סופר מריו ברוס, ילד הפלא ובבל בבל. הרעיון בסוג המשחקים הזה הוא פשטות המשחק, שחיקות גבוהה מאוד וגרפיקה שאפשר לתאר אותה רק כ"חמודה". למה הכוונה? קודם-כל הדמות הראשית אינה רמבו, נינג'ה או לוחם חלל קשוח ומטיל אימה האופייני למשחקי פעולה, אלא דמות קטנה וחביבה שנראית כלקוחה מקומיקס יפני צבעוני לילדים. גם האויבים נראים כלא מזיקים. הם מוזרים ומכוערים, אבל חמודים כמו חיות פרווה שתולים במכונת. האפקט הגרפי שחוזר בכל המשחקים האלו כולל צבעוניות רבה, חוסר פרופורציה בגודל איברי הדמויות, ובעיקר - עיניים גדולות. למה עיניים גדולות? תחשבו על אי.טי. מה בלט אצלו יותר מהצוואר?

בשל צורת המשחקים הללו, שחקנים רבים מתעלמים מהם, ולא יודעים שהם מפסידים משחקים שבדרך-כלל מציעים יותר שחיקות מהרבה משחקי אקשן גדולים ו"רציניים".

סופר-פאנג, כמו אחיו לסגנון, לא נראה במבט ראשון כמשחק מלהיב. ובאמת, מה יכול להיות מלהיב בפיצוץ בלונים, וזאת בדיוק המטרה, לא יותר ולא פחות. השחקן הוא לוחם קטן, בעל עיניים גדולות, כמובן, שיורה בבלונים ובחפצים אחרים. כל בלון שנפגע מתחלק לשני בלונים קטנים יותר, עד לגודל מסוים, שמתפוצץ ונעלם. בלונים

קטנים יותר קופצים נמוך יותר, וזה הכל. אם זה נשמע כמו שילוב של פולשים מהחלל ואסטורידים, אינכם טועים. סופר-פאנג פשוט ושחיק כמו שתי הקלסיקות האלה, מה שמוכיח, כמו תמיד, שרעיונות פשוטים הם הטובים ביותר.

כמובן שממשחק משנת 1991 מצפים יותר, ולסופר-פאנג יש תוספות שניתן למצוא ברוב המשחקים כיום. השחקן מתחיל עם רובה שיורה מעין צלצלים. הבלונים שנפגעים מפילים סמלים שמוסיפים עוצמת ירי, מהירות ירי ושינוי כלי הנשק, שהיעיל ביניהם הוא חץ המחובר לחבל. כל בלון שנוגע בחבל - מתפוצץ. סמלים נוספים מפעילים אופציות שונות, כמו הקפאת העצמים על המסך, תוספת זמן, אי-פגיעות, תוספת ניקוד, מעבר למסכים נוספים ובנוסחים אחרים. בלוחות השונים יש מבנים שמגבילים את תנועת הבלונים והשחקן נאלץ לטפס בסולמות כדי לכסות את כל תחום המסך. המשחק בנוי כטיול בעולם ולכל ארץ יש נוף רקע אופייני משלה.

לסופר-פאנג שחיקות מעולה, בעיקר כשמשחקים שניים, וקסם מיוחד שגרם לי להשקיע בו הרבה זמן וכסף. אם בוחרים ברמת קושי קלה, ניתן להתקדם מספר ניכר של לוחות, ואז יש פיתוי אדיר לשחק שוב. השחיקות הגבוהה נובעת מהפשטות. לא צריך לבצע תמרונים מסובכים, אבל צריך להתחמק ולפעול כל הזמן, גם כשהשחקן מצויד בכלי נשק מתקדם. אז לפני שאתם רצים לשחק במשחקים

אחרים, תנו צ'אנס לסופר-פאנג ושאר המשחקים "הפשוטים". אני בטוח שלא תתאכזבו.

גרפיקה	75%
צליל	80%
שחיקות	96%
ציון כללי	95%

### למה דווקא סופר-פאנג

המילה סופר היא תחליף אצל יצרני המשחקים לספרה 2. כאשר הם יוצרים משחק חדש, משוכלל מהמשחק המקורי או המשך למשחק המקורי, הוא זוכה לכינוי סופר. רוצים דוגמאות? סופר מריו ברוס, סופר וונדרבוי, סופר הנגאון ועוד. ההבדלים היחידים בין פאנג לסופר-פאנג הם בגרפיקת הרקע ובנוסחים. לכן אתם יכולים להתייחס לבדיקה זו כבדיקה של פאנג.

### סופר-פאנג לבית

אם אתם רוצים לשחק בסופר-פאנג בבית, אתם יכולים לקנות את פאנג של חברת OCEAN. זהו תרגום מדויק של גירסת המכונה, והוא מצוי לקומודור, ספקטרום, אמסטרד, אטרי אס.טי, אמיגה, ובקרוב גם לפי.סי. אפשרות נוספת: לרכוש את OOPS UP שהוא חיקוי של פאנג ונראה כמו פאנג בחלל. הוא נכתב על-ידי חברת DEMONWARE, ומצוי כרגע רק לאמיגה.

# סדרת ספרי פלאן של סטיב ג'קסון



הצטרפו גם אתם לעשרות מיליוני לוחמי הפנטזיה ברחבי העולם! סדרת "כישוף" היא סדרת הרפתקאות יחיד. אתה המחליט באיזה נתיב לבחור, במה להסתכן ובאלו מפלצות להילחם. שתי קוביות, עיפרון ומחק הם כל הדרוש לך בהרפתקה זו. אופוס המוציאה לאור, מציעה לך לרכוש את ארבעת ספרי הסדרה במחיר של 90 ש"ח בלבד [כולל מע"מ ודמי משלוח] במקום - 106.



1. גבעת השמוטאנטי



3. שבעת הנחשים



2. חאראיי - נמל המלכודות



4. כתר המלכים

**לכבוד**

אופוס הוצאה לאור

מפיקת סדרת הכישוף של סטיב ג'קסון

ת.ד. 65101, תל-אביב, 61650, טל. 03-899100

אני מעוניין להזמין את ארבעת ספרי סדרת הכישוף של סטיב ג'קסון הכוללת (1) גבעות השמוטאנטי, (2) חאראיי-נמל המלכודות, (3) שבעת הנחשים, (4) כתר המלכים, ולקבל אותם לביתי בדואר במחיר מבצע של 90 ש"ח כולל מע"מ ודמי משלוח.

שם \_\_\_\_\_ כתובת \_\_\_\_\_ מיקוד \_\_\_\_\_ טלפון \_\_\_\_\_

מצורף שיק ע"ס 90 ש"ח לפקודת אופוס הוצאה לאור.

# אלוף האלופים

בסגה השתתפו איזור הפנטזיה 11, שליט העננים ואלכס הנער 3. התחרות נערכה במשך כל היום. השלב הראשון, בו התמודדו כל אלה שחשבו עצמם לאלופים פוטנציאליים, התחיל בעשר בבוקר ונמשך כשעה וחצי. לשלב השני, שנערך בשעות הצהריים, עלו שבעים מתמודדים. אלה זכו בחיבה מיוחדת וקיבלו תלוש ארוחה חינם מתנת בורגר-ראנץ'. לשלב השלישי, עלו 18 צעירים נרגשים, שאו-טו-טו הרגישו את כתר האלוף נח על ראשם. בשלב זה נבחר אלוף סגה ובמקביל - אלוף נינטנדו.

השלב הרביעי והאחרון, היה השלב שבו התמודדו שניים: אמיר קרופרו (14) אלוף סגה, מול דניאל גרדוס (13.5) אלוף נינטנדו.

שלב זה היה מותח במיוחד. שני המתחרים הוקפו בעשרות גרופים שגם נתנו עיצות. המטרה היתה להגיע לסך הנקודות הגבוה ביותר בטווח הזמן הקצר ביותר.



המתח בשיאו. דניאל גרדוס מתקדם בצעדי ענק לקראת השלב הסופי.

בשלב זה שיחק אלוף סגה, אמיר קרופרו, באחים מריו של נינטנדו, ודניאל גרדוס שיחק באלכס הנער 3. לאחר עשר דקות של מאבק כמעט צמוד, זכה אמיר קרופרו בתואר בשל יחס נקודות גבוה יותר משל דניאל.

על הבמה הוצגו הפרסים לזוכים. אמיר זכה במחשב תואם יבמ, מתנת חברת ספרינט ומערכת נינטנדו, ודניאל זכה במערכת סגה. האלופים המאושרים זכו לאהדת הקהל, לחיבוקים של חברים ומשתתפים ולהערצת ההורים (סוף סוף) בשל השלל היקר עימו חזרו הביתה.

האולם, מחכים לצפות בתחרות שנערכת בארץ ואולי גם בעולם כולו בפעם הראשונה. בארצות-הברית, נערכת אחת לשנה אליפות נינטנדו, בה משתתפים

כ-500 משתתפים בני עשרה, גדשו את מועדון אימפולס בהתרגשות רבה לקראת תחרות אלוף האלופים, שנערכה בפעם הראשונה בארץ.



כך נראה שולחן הפרסים. לזוכים במקום השני בכל אחת מהאליפויות, הוענק גיימבוי, מתנת חנות דינמיק.

אלפים, מכל הגילאים. אצלנו, היתה עד עתה תחרות סגה בלבד. הפעם כשהחליטו לתחר את סגה מול נינטנדו, היו המארגנים בטוחים שרוב המתחרים יהיו מסגה. אבל, נכונה להם הפתעה. רוב המשתתפים היו דווקא בעלי נינטנדו. אגב, בעולם יש חלוקה ברורה בין סגה לנינטנדו. סגה שלטת בשוק האירופאי ונינטנדו בארצות-הברית. אולי בשל ההתלהבות שגילו הפעם דווקא אוהדי נינטנדו ניכנס בעתיד לא לאליפות אירופה, אלא דווקא לאליפות ארצות-הברית...

התחרות היתה ססגונית במיוחד. את היום הינחה נועם אבירם, קריין חביב שהלהיב את הנוכחים בקטעי הקישור, חד חידות מהמשחקים והעניק פרסים לאלה שהשיבו נכון. במהלך התחרות התגלה גם קמע, כיאה לכל אליפות שמכבדת את עצמה. היה זה יוני בן השלוש שהצליח לגנוב את ההצגה בשל השליטה שלו בנינטנדו. הילד, קטן אמיתי, שעדיין בקושי מדבר, החזיק את הג'ויסטיק ביד ושלט ביד רמה במריו, שאילו היה יודע מי מנהל אותו, אולי היה מתכווץ עוד יותר. כאמור היו בתחרות שלושה שלבים. בנינטנדו התחרו בטטריס, ירי בצלחות מעופפות ובקסטילוניה. בשלב הגמר נהגו במירוץ המכוניות פרו-אם.

האווירה באולם היתה טעונת התרגשות. הרוב ביקשו להשתתף בתחרות שכלליה נקבעו קודם לכן על-ידי המארגנים, חברת באג: שלושה שלבים בשלושה מקצים נפרדים לשתי מערכות משחק - סגה ונינטנדו. בשלב הרביעי - שלב הגמר, יתמודד האלוף שיזכה במקום הראשון בסגה נגד האלוף בנינטנדו.



אלוף סגה ואלוף האלופים, אמיר קרופרו, עם שלל המתנות שצבר.

רעיון התחרות התקבל בשמחה לא רק אצל מאות השחקנים שחיכו והתאמנו, אלא גם באמצעי התקשורת. אלה גדשו את

משחקי קליפורניה, לוחם גרון הזהב, לוחמי הזמן ועוד. יש משחקים שהם שלי, ויש משחקים שאני מחליף עם חברים. אני אוהב בעיקר משחקי הרפתקאות כמו כוכב הפנטזיה או YS.

כמה שעות ביום אתה משחק? תלוי במשחק. בלוחם גרון הזהב שיחקתי משבע בבוקר ועד שתיים-עשרה בלילה, כי זה משחק הרפתקה מושך ומהנה. מאז שזכיתי בתחרות ויש לי מחשב בבית, אני משחק גם במשחקי מחשב. אבל, האמת, שבמשחקי מחשב אני משחק פחות, כשלוש שעות ביום, כי אני לא אוהב לשחק בהם. הסיבה העיקרית היא מחסור בג'ויסטיק. קשה לשחק ללא ידית היגוי וגם פחות מהנה. בכלל, משחקי סגה יפים יותר ממשחקי המחשב ולדעתי גם יפים יותר ממשחקי נינטנדו.

אתה משחק בנינטנדו? כן. עכשיו שקיבלתי את המערכת אני משחק בה במשחקים כמו דגן, ילד הפלא וו ועוד. יש לי חבר שהביא לי משחקים. בין החברים לחלק יש סגה ולחלק נינטנדו, אבל לרוב יש מחשבים. כמה זמן התאמנת לקראת התחרות? לא התאמנתי. מכיוון שאני משחק קבוע ובשביל ההנאה, לא הייתי צריך להתאמן. לתחרות גם אי אפשר להתכונן, כי לא יודעים איזה משחקים יהיו בה.



שמחת מנצח. הידיים מונפות אל-על ממש כמו באולימפיאדה.

האם זו התחרות הראשונה שבה השתתפת? לא, זו הפעם השנייה. בפעם הקודמת השתתפתי בתחרות שנערכה בחנוכה בכל-בו שלום. שם אפילו לא עליתי לשלב השני. אבל, התחרות שם דירבנה אותי להמשיך ולשחק והתחלתי לשחק יותר. לפני התחרות, ההיכרות שלי עם המשחקים היתה שטחית ביותר. רק אחרי שראיתי מה קורה שם התחלתי לשחק יותר. האם הופתעת מההתקדמות שלך בתחרות הנוכחית?

מאוד. הופתעתי בעיקר כשעליתי משלב לשלב. אצלנו במשפחה, אחי הבכור אבי, בן 17, הרבה יותר טוב ממני, השתתף גם הוא בתחרות והגיע לשלב השלישי. כשהתברר שאני עליתי לשלב הבא והוא לא, כולם היו המומים. אבל אחי לא

התרגשות שם, המתח והכישרון שמפגינים שם, הם לפחות כמו ב"קופש-טופה".



מי שגנב את ההצגה היה יוני בן השלוש. הוא בקושי יודע לדבר, אבל שימו לב לשליטה בג'ויסטיק.

## אלוף סגה ואלוף האלופים - אמיר קרופרו

אמיר קרופרו (14) יתחיל השנה את לימודיו בתיכון אורט ליבוביץ בנתניה. אין ספק כי משלל התלמידים החדשים, יהיה אמיר היחיד בעל תואר נכבד של אלוף האלופים. לא סתם אלוף, לא אחד מבין רבים, אלא אלוף בין אלופים, תואר מכובד באמת.

עם אמיר שוחחנו כשבועיים לאחר התחרות, אחרי שכבר התרגל לתואר הנכבד וכבר שככה קצת אהדת התקשורת שחגגה סביבו. ראינו אותו לעיתונים שונים, שלחו אותו לרואים 6/6 בטלוויזיה ואפילו רפי רשף שוחח עימו בתוכנית הצהריים שלו בגלי צה"ל. אמיר כבר נשמע כמרואיין ותיק, כזה ששולף את כל התשובות, אפילו לפני שמסיימים לשאול את השאלות.

כמה זמן יש לך מערכת סגה? אני משחק כשנתיים. התחלתי לשחק אצל חברים ולאחר מכן, לפני כשנה רכשתי את המערכת. איזה משחקים יש לך בבית?



התקשורת עבדה באירוע שעות נוספות. לא בכל יום מתקיימת אליפות ייחודית שכזו.

הצלחת האירוע דירבנה את המארגנים, להפוך אותו למסורת. בינתיים עוד לא הוחלט אם האליפויות הבאות תהיינה במתכונת האליפות האחרונה או אולי במתכונת דומה. מה שבטוח, אפשר להציע גם אליפות עולם בנושא ואולי אפילו להיכנס לאולימפיאדה. קוסם לכם? תתחילו להתאמן.

## תגובות

שודר בגלי-צה"ל בתוכניתו של אלכס אנסקי, ב-7.45 בבוקר

"אתמול בעשר בבוקר, היתה ברמת-גן אליפות ישראל במשחקי טלוויזיה, סגה ונינטנדו.

500 ילדים הגיעו מכל הארץ לתחרות, התחלקו לשני אולמות משחק. בכל אולם היו מכשירי טלוויזיה ומערכות משחק של אחד הסוגים - סגה או נינטנדו. הילדים התחילו לשחק. על גבם היה מספר, כמו בחולצות אתלטים. ליד כל



והיו גם בנות. לא הרבה אבל היו. בנות איפה אתן? מריו ולואיג'י הם אחלה של גברים.

נקודת תחרות עמד שופט. יורם ארבל לא היה שם. הוא היה משום-מה בצ"לה.

לאחר שלושה סיבובים נשאר בתחרות מספר ילדים. בשלב זה המשחקים נעשו צמודים מאוד, מותחים מאוד. לגמר עולים רק שניים. השניים היו דניאל גרדוס בן 13.5 אלוף ישראל בנינטנדו ואמיר קרופרו בן 14, אלוף ישראל בסגה. יש מעט מאוד מבוגרים שיכולים להשכיב את שני החברה האלה. אחרי עשר דקות של מאבק קשה ביניהם, זכה אמיר בתואר אלוף משחקי הטלוויזיה. אבל, היה גם מישהו שגנב את ההצגה. קוראים לו יוני. הוא גנב את ההצגה בגלל כשרונו המפתיע ובגלל גילו. הוא בן שלוש. הוא בקושי ראה את המסך. העמידו אותו על משהו או הורידו בשבילו את המסך, אבל הוא הצליח לעבור שלב קשה מאוד בתחרות ולנצח ילדים גדולים וחזקים ממנו. 36 חודשים בכלל הוא בסביבה, יוני. בהצלחה!

התחרויות הבאות, ללא ספק, תשודרנה גם בטלוויזיה ותהיינה נחלת הכלל, כי

הכרתי, יש לי סיכויים טובים להעפיל לשלבים הבאים, כי את המשחקים האחרים היכרתי. בין מאה פלוס השחקנים שהשתתפו במחזור הראשון, שמונים עלו לשלב הבא. הייתי במקום ה-78. המקום האחרון הצליח לצבור 2600 נקודות ואני הגעתי ל-2800 נקודות.

המשחק השני היה ירי ברווזים באמצעות אקדה. כאן הגעתי למקום הראשון, כשצברתי 15,000 נקודות מעל כולם.

בשלב הבא שיחקתי בקסטילוניה והייתי שלישי מבין שלושת השחקנים. אבל אחר-כך, כשהתחריתי במירוץ מכוניות, הגעתי ראשון בהפרש של 8000 נקודות מהמתחרים האחרים. כך הגעתי להיות אלוף נינטנדו ולעלות לתחרות הסופית.

אבל, שלב הגמר לא היה פייר. לאלוף סגה, שהתחרה בנינטנדו, נתנו לשחק במריו שהוא משחק קל יחסית. לי, לעומת זאת, נתנו לשחק באלכס הנער בעולם שינובי, שנחשב למשחק לא קל. כשהעליתי את הטענה הזו לפני המארגנים, הם הסבירו לי שאכן התכוונו לתת משחק קל יותר - ילד הפלא, אבל, משום-מה הם לא מצאו את הקלטת, וכך יצא שתחרות הגמר לא היתה ברמה שווה.

כיצד הרגשת כשזכית בתואר אלוף נינטנדו ואחר-כך במקום השני?

במהלך התחרות היו לי אסימונים בכיס. בשלבים האחרונים, בכל פעם שעליתי, אחי צלצל לחברים ואני הודעתי לאמי. כך קרה שכשעליתי לגמר כבר כולם ידעו.

כשחזרתי עם הסגה שקיבלתי במתנה, אמא מאוד שמחה כמובן. אבא נמצא בחו"ל, אבל הבטיח להביא לי עוד קלטות. איך שחזרתי מהתחרות הייתי צריך ליסוע לבר-מצווה של בן-דודי, אבל כל החברים כבר ידעו.

מה תעשה עכשיו עם המערכת החדשה? אני רוצה למכור אותה, כי אני אוהב יותר את הנינטנדו. אני אשמח אם תפרסמו

מודעה בשמי. מכיוון שאנחנו עוזרים לזיזים בכלל ולאלופים בפרט, הגה לפניכם המודעה של דניאל. "המעוניינים לרכוש מערכת סגה, חדשה, באריוה, עם אחריות ומשחק, שיפנו לדניאל בטלפון: 03-5568573. כדאי. לא בכל יום נמכרת מערכת ששייכת לאלוף.



מר משה רביב, מנכ"ל רשת באג, מארגני התחרות, מעניק את הפרס הראשון לאלוף נינטנדו, דניאל גרדוס.

או מה המסר שלך לילדי ישראל? לשחק. שישחקו הרבה. אני בטוח שיהנו מכל שנייה, בייחוד שאפשר גם לזכות בפרסים.

## אלוף נינטנדו וסגן אלוף האלופים - דניאל גרדוס

לפני כשבעה חודשים חגג דניאל את בר המצווה. זו היתה סיבה מספקת להורים לקנות לו נינטנדו. אז התחיל לשחק בטופגאן, מריו וכדורגל. בבית גרדוס אורט משחקים תמידית. לדניאל אח בוגר ממנו, בן 16, דארן שמו, שיחד איתו ועם נועה, בת של חברים שמתגוררת אצלם, הם מאשפים ביחד את המערכת. דניאל ודארן אוהבים משחקים אגרסיביים יותר, כיאה לבנים. נועה מיוחדת בעיקר עם מריו.

לפני זמן לא רב הביא האב ארבעה משחקים מארצות-הברית. המשחקים לא התאימו לארץ. דניאל לא וויתר. הוא מצא חנות בחולון, שהסכימה לרכוש ממנו את הקלטות, ובתמורה קיבל מגוי בספריית המשחקים שלה למשך חודשיים. אז החליף המון משחקים, שבזכותם, כך הוא אומר, ניצח בתחרות. למשל, המשחק בשלב השלישי, מירוץ המכוניות, היה אצלו שבועיים.

כמה שעות אתה משחק ביום? בערך ארבע שעות. אני משחק עם אחי ועם שני חברים נוספים בעלי נינטנדו.

איזה משחקים אוהבים עליך במיוחד? אני אוהב את מירוץ המכוניות ומשחק האקדה צייד ברווזים. בכלל, במשחקים שאני מכיר, בלי להשתחצן, אני ממש אלוף.

כיצד התקדמת בשלבי התחרות? בהתחלה הייתי צריך לשחק בטטריס. כיוון שהודיעו מהם המשחקים המשתתפים, ידעתי שאם אצליח בטטריס, שאותו לא

היה איכפת, העיקר שנזכה בפרסים. אבי בכלל משחק יותר ממני. הוא מסוגל לשחק במשך כל שעות היום.

מה הרגשת כשעלית לשלב הגמר? התלהבות, התרגשות ומתח. בכל השלבים שיחקתי אחרון, כך שראיתי את ההישגים של המתחרים שלפני. ראיתי שאני עובר אותם וצובר נקודות רבות יותר. שניים מתוך ארבעת המשחקים שהיו בתחרות הכרתי קודם. לכן כשראיתי שאני מגיע להישגים טובים גם במשחקים שאני לא מכיר, הבנתי שיש לי סיכוי טוב. האם חששת מאחד המתחרים?

כן. כשעליתי לשלב הגמר, הייתי בטוח שאין לי סיכוי לנצח, כי יחד איתי עלה אבי אגי שניצח באליפות בחנוכה. אבל כשהצלחתי לעבור אותו, הבנתי שיש לי סיכוי.



חבורה שכזו. כל העולים לשלב הגמר. שלושה ששיחקו בסגה ושלושה בנינטנדו. עומד שלישי משמאל, אבי אגי, אלוף סגה של השנה שעברה.

כיצד תיפקדת בשלב הגמר? בשלב הזה קרה לי דבר מוזר. דווקא בסגה שאני מכיר שיחקתי גרוע ובנינטנדו שיחקתי היטב. אני חושב שזה קרה מרוב התרגשות. כשהסתיימה התחרות הייתי בטוח שהפסדתי. אבל, אחר-כך הסבירו לי שהחישוב הוא יחסי. דניאל צריך היה לעשות מחצית מהנקודות שלי ומעלה ואני מחצית מרמת הניקוד שלו. הוא לא הצליח להגיע אפילו לרבע מהניקוד שלי. כשחשבתי שהפסדתי הייתי בדיכאון. אבל כשהודיעו מעל הבמה שאני אלוף האלופים הייתי מאוד מאושר. איך לקחת את הפרסים הביתה, ומה היתה תגובת המשפחה?

את הפרסים, מחשב ונינטנדו, עזרו לי לקחת אחי וחברים נוספים שהשתתפו בתחרות. כשהגעתי הביתה, המשפחה מאוד התלהבה. אחותי הגדולה, חיה, היתה זו שלחצה על ההורים שגם אחי וגם אני נשתתף בתחרות. בהתחלה אמא רצתה שרק אחד מאיתנו יסע, בגלל קשיי מימון. אחותי שראתה אותנו חוזרים עם כל השלל הרגישה כאילו היא ניצחה בתחרות. אבא שלי, שלא ידע בכלל שאנחנו נוסעים לתחרות, היה בהלם.



# דמויות מצוירות

תורם של יצורים מהחלל החיצון כמו אי.טי. ואלף, ובמקביל הופיעו גם הדרדסים והלמינגים. אז אולי תצליחו אתם להסביר מה פתאום יצור מוזר ומכוער מהחלל החיצון עם עיניים בולטות כמו אי.טי. מצליח להרטיט לבבות במשך למעלה משנה? מה פתאום הופכים יצורים ספק גמדים ספק בני-אדם כמו הדרדסים לכוכבי המרקע? למה כולנו רצים פעם בשבוע לצפות באלף ומעלליו? לנו אין תשובה, והשאלה ודאי מיועדת למחקר פסיכולוגי מעמיק. אבל, העובדה בעינה. מי שממציא דמות חביבה עם קווי אישיות חיוביים מעיקרם, עם קצת הומור ושנינות, מצליח לייצר להיט.

משהו קרה לממלכת הדימיון הפרטית שלנו. חדרו אליה יצורים מוזרים. לא פיות ולא סינדרלות, לא כיפות אדומות ולא זאבים מרושעים. לפתע פתאום מאי-שם, הגיחו להם יצורים משונים, שילוב של בני-אדם מצחיקים עם סממנים מהעולם החיצון והשתלטו על ליבנו. פתאום התאהבנו לנו ביצורים כמו מיקי ומיני, מריו ולואיג'י ואפילו בבני משפחת סימפסון. וזאת לא תופעה שקרתה רק במשחקי המחשב. לפני הרבה שנים, קנה גם עולם הסרטים את העניין. הכל התחיל עם צ'ארלי צ'פלין ועם השמן והרוזה. אחר-כך הגיע עידן הסרטים המצויירים עם דמויות מתוקות כמו במבים מדברים וסוסים מרחפים. בהמשך הגיע

יש בדמויות הללו משהו מתוק שגורם לנו לאהוב אותן במיוחד. נראה שהן זקוקות לנו יותר מפאקמן או דיק טרייסי. צריך להוביל אותן, לעזור להן... לנצח באמצעותן. הכוונה, כמובן, למריו ולואיג'י, מיקי ומיני, בני משפחת סימפסון וצבי הנינג'ה. כולם נמצאים עכשיו כאן, על מרקע הטלוויזיה ועל מסך המחשב. מריו, אגב, מככב בצמרת כבר כמעט שבע שנים

## מריו

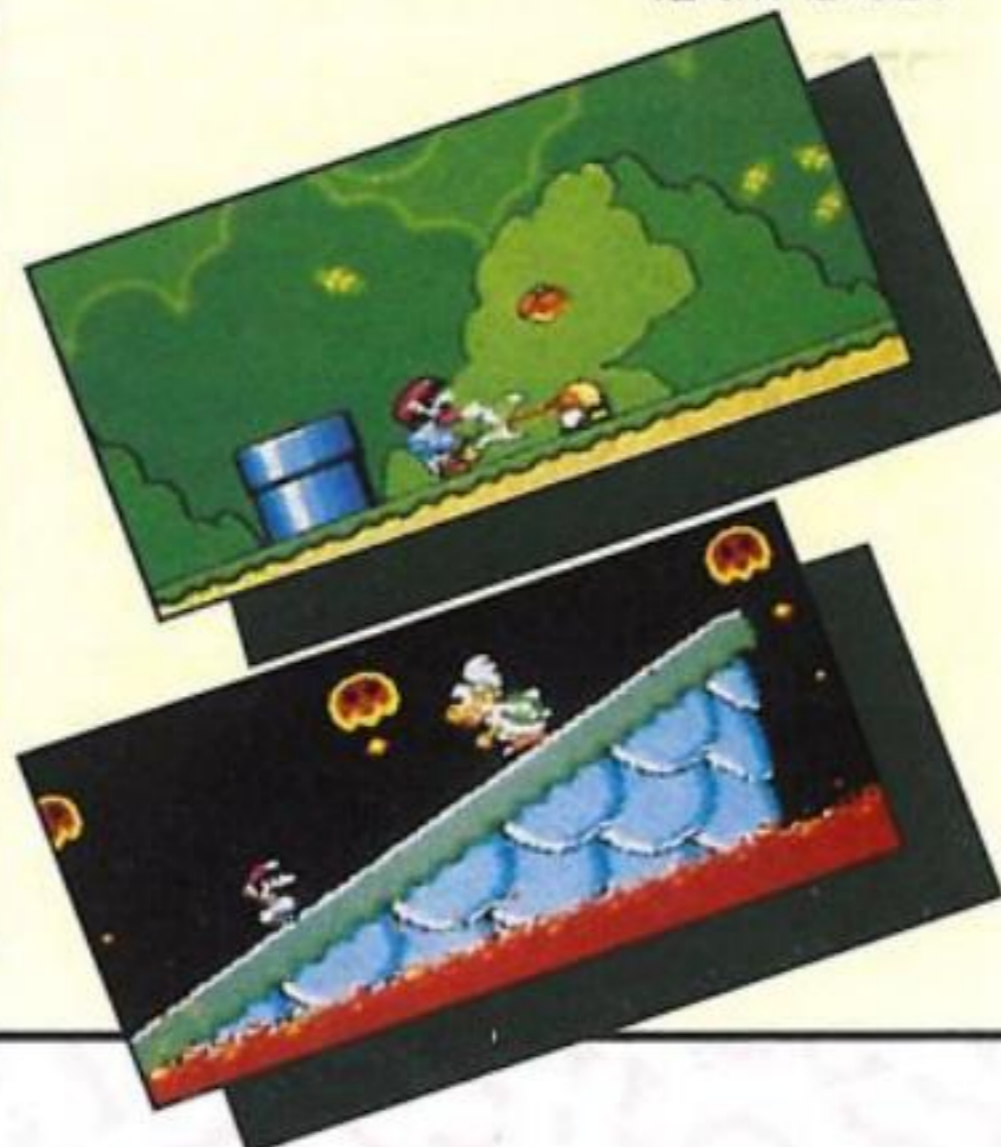
קחו למשל את מריו. מה יש בו? הוא בסך הכל נראה כמו בעל חנות מכולת, עם שפם ארוך שמסתיר חצי פרצוף, עם עיניים תוהות שלא מגלות חוכמה יתרה ועם כובע מצחיק על הראש. ויותר מזה. הוא לא מפגין יכולות מדהימות, להיפך. במשחק הוא מתכווץ כשהוא נכשל, והופך לדמות פחות משכנעת ואולי גם פחות אטרקטיבית. אך יחד עם זאת, הוא מצליח לשלוט ככוכב-על של נינטנדו כבר כמעט שבע שנים.

נכון, יש לו גם תכונות מושכות. הוא זריז, מסוגל לקפוץ לגובה, ליפול ולקום במהירות. הוא יכול להגיע למקומות מסתוריים, ולהילחם בהצלחה ביצורים משונים. גם היכולת שלו להתכווץ ולהימתח גורמת להנאה. כאן הוא מגייס לעזרתו את האומץ שלנו, הנוסק לגבהים חדשים ומסייע לדמות החלשלושה לגבור על תלאות המשחק. מיגוון הוא אולי שם קוד נוסף להנאה מהדמות. העובדה שהיא משתנה בצורתה החיצונית כתוצאה מכשלונות או הצלחות שלנו במשחק, מהווה גם היא אתגר מהנה. הנה אנחנו, סתם בני תמותה, מסוגלים לייצר יצורים בגדלים שונים. מוסיף לאגו? כנראה שכן.

העולם של מריו אינו פיירי. מתנכלים לו כל מיני יצורים משונים ומפריעים לו להצליח במשימה. אבל, זהו עולם מלא אוהרות. אתה יודע מראש שאתה עשוי להיעקץ מדבורה שעפה לתומה באויר, מצמח שפוער את פיו

ומפטריות גדולות שמתקדמות לעברך. העולם שלו דינמי ומלא הפתעות. לפתע הוא מגיע לארובה דרכה הוא צריך לעבור, ושנייה לאחר מכן עליו לצלול בים מלא יצורים מעניינים. נכון. שכחנו שלדמות גלויים דברים שמסייעים לה להישאר בדרגת כוכב-על. הגרפיקה במשחק, למשל, מזכירה עוגת יומולדת עם קצפת ודובדבנים. המוסיקה מזכירה לונה-פארק. ההפתעות במשחק מהנות במיוחד, והגיוון הוא משהו משהו: עם מריו אפשר להפסיד מהר, אך אפשר גם, ככל ששולטים יותר במשחק, להגיע להישגים מרשימים.

אז בואו ננסה לסכם. אם ניקח את כל מה שציינו שמסייע לדמות, ונלביש על מייקל ג'קסון, האם גם אז נהנה כל-כך מהמשחק? נראה שלא. אז מה יש במשחק הזה שגורם לכוכבו לשרוד שבע שנים בצמרת? הוא שאמרנו - מחקר לפסיכולוגים.



# דמויות מצויירות דמויות מצויירות

תחילה על מסכת התלאות שעל מיקי גיבורנו לעבור כדי להציל את זו שאהבה נפשו.

## אולם 1 - ביער

העולם הראשון בטירה הוא לאוו דווקא אולם אלא יער, ולכן החלטנו לכנותו - עולם. כדי להיכנס אליו, נפתח שער, שמיקי צועד דרכו בגאווה עכברית פנימה. הצלילים מתאימים לנוף והגרפיקה מהנה במיוחד. לפתע פוגשים בעצים שפוגעים, ובפרחים השולפים אבקנים שממיתים. צריך להיזהר מהם ומעכביש, פרפר, כדור זהב, דבורים ותולעים. העלים עוזרים לעבור מעץ לעץ. כשמגיעים לחלק האחרון - לעץ המסתובב, צריך להיזהר כשהוא נע, כדי לסיים את ההרפתקה המרטיטה הזו ביער, צריך מיקי להניף אל-על את ישבנו העכברי ולנחות ארבע פעמים על ראש העץ.

בכלל, לאחוריו המלכותיים של מיקי תפקיד מפתח במשחק. בכל פעם שהוא מניף אותם כלפי מעלה ונוחת על משהו שעומד בדרכו, הוא מצליח להשמידו.

## אולם 2 - בארץ הצעצועים

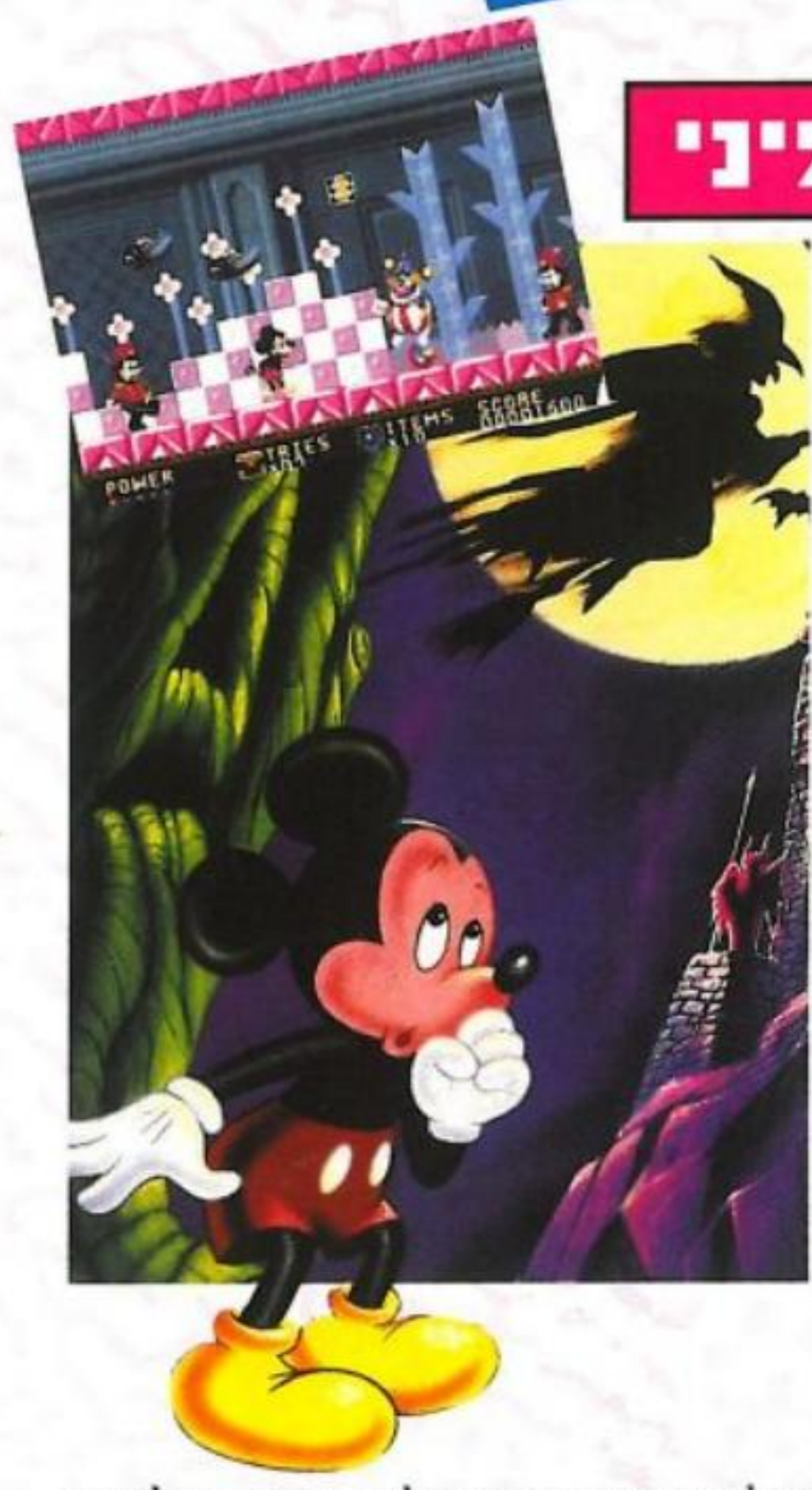
אין דבר מתוק יותר מצעצועים בצבעי פסטל. וזה בדיוק מה שהופך את האולם הזה למהנה במיוחד. יש בו ליצנים וכדורים, בובות מתוקות, ומוסיקה כמו מתיבת נגינה. אבל, שלא כמו בחיים, כאן צריך להיזהר מהצעצועים. צריך לשמור מרחק מליצנים שמעיפים כדורים, ומאוימונים תכלכלים שמשייטים בשמים. את סוס השחמט חייבים להרוג, ועל הבובה שקופצת וזורקת כדורים צריך לקפוץ ארבע פעמים.

## טיפים

- \* אם קופצים על המכונה המהבהבת - המטוסים נעלמים.
- \* כדי להתקדם אפשר לעלות על העננים.
- \* קח את התיבה שכתובה עליה האות M. הנח אותה על הקוביה האדומה.
- \* היזהר מהבועות שיוצאות מהקיר.
- \* שים לב לליצנים. הם לא מה שאתה מכיר.

## אולם 3 - בארץ הממתקים

איזה כיף לסייר בטבלת שוקולד, לפגוש בפתיית



## מיקי מאוס ומיני

כשמיקי מאוס הומצא באולפני וולט דיסני, אף אחד לא העלה על דעתו שהוא יהיה דמות פופולארית כל-כך. אבל, משהתברר שכל מה שעטוף בדמות החביבה הזו עם האוזניים הגדולות נמכר בהיסטריה, הדביקו אותה על עטיפות, צעצועים, מלבושים ותיקים, כלי כתיבה ומה לא. אפילו ייצרו מיקי בגודל אדם המשוטט חופשי במרכזי קניות, לונה-פרקים ואירועים שונים.

ומיקי באמת חמוד. האוזניים השחורות שלו מראות שגם מי שיש לו אוזני פיל גדולות יכול להיות חביב הקהל, וכפות הרגליים הגדולות שלו מצביעות על כך, שלא משנה אם יש לך או אין לך כף רגל יפנית, העיקר שיהיו לך תכונות נוספות. והפרצוף המתוק שלו, עם מומנט העכבריות (ואם לא איכפת לכם מדובר בסך-הכל בעכבר מתורבת) מראה שגם לעכברים יכולים להיות חיי מלך. ואיך אפשר להשאיר מלך גלמוד ללא עזר כנגדו? צריך להמציא לו אישה. ואישה של עכבר מלך צריכה להיות עכברה מלכה. צריך שיהיה לה סרט על הראש, סינור קטן על הגוף ושרביט ביד. היא גם צריכה להיות חכמה ונבונה, חסודה וצנועה, יפה ומתוקה, והעיקר שמיקי יאהב אותה אהבת נצח, ויהיה מוכן להקריב את חייו כדי להושיעה ממכשפה רעה שחטפה אותה וכלאה אותה בטירתה.

כולנו מכירים את הקשר ההדוק שבין עכברים ומחשבים - איך קוראים למכשיר בעל הגולה המחובר למחשב ומאפשר לסמן להתרוצץ חופשי על המסך? ולכן בשל הקשר ההדוק הזה ודאי היה שבמוקדם או במאוחר יהיה מיקי ידידנו גם כוכב אחד ממשחקי המחשב. חברת וולט דיסני, האמא של מיקי, ייצרה סדרת לומדות שמיקי הוא הכוכב הראשי שלה. גם חברת סגה לא סמנה ידה בחריץ המערכת, אלא ייצרה משחק שבו מיקי ומיני הם הכוכבים. טירת האשליות הוא השם המדליק שניתן למשחק, ללמדך על הקשר שבין עכברים, טירות ומציאות, ועל מה שמיקי צריך לעבור בדרכו אל אהובתו. ואכן, במשחק הזה מיקי צריך להושיע את מיני מהמכשפה האיזומה מיזראבל, שחטפה את מיני וכלאה אותה בטירתה. כדי להציל את אהובתו, חייב מיקי לגלות שבע אבנים טובות הטמונות בנבכי הטירה, הנשלטת על-ידי אדוני האשליות. כל

אולם בטירה הוא אשליה, שאם מצליחים לעבור אותה, משיגים את האבן הנכספת. רק אחרי שיהיו בידינו כל האבנים, שבע במספר, הוא יוכל להציל את מיני ולחיות איתה באושר ועושר עד... המכשפה הרעה הבאה.

חברת סגה העניקה למשחק ציון גבוה לגרפיקה (8 מתוך 10), ולהנאה מהמשחק ציון בינוני (7 מתוך 10). אבל, מה שלא הבינו בסגה זה שלמיקי יש פריבילגיות על פני האחרים, והמשחק זכה לחיבה יתרה עוד לפני שבחנו אותו לעומק. כך קרה שהמשחק נמכר בכמויות אדירות הרבה מעבר למה ששיערו בתחילה. ובכלל, החברה לא קראו למשחק בשמו, אלא ביקשו את מיקי לאחר שלוש בקשות הבינו בסגה שהשם הבובמבסטי שהעניקו למשחק מיותר.

## טירת האשליות

למשחק יש הקדמה - מעין משחק דמי, באמצעותו אפשר לתהות על נבכי הטירה ולדעת כיצד ניתן בסוף להציל את מיני. המטרה: למצוא את שבע האבנים הטובות, למסור אותן למיזראבל, ולקבל במקומן את מיני בחזרה. כמובן שהרגע שבו נופלת מיני לזרועותיו העכבריות של אהובה - מרגש במיוחד, ומותיר לחלוחית בזווית העין. אבל, בל נקדים מאוחר, ונספר לכם

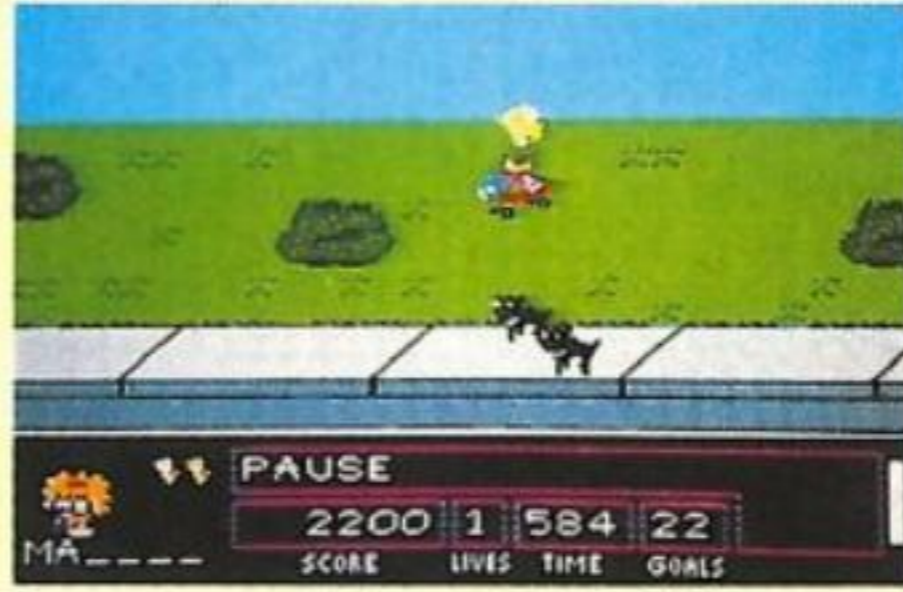
**משפחת סימפסון**

שימו-לב צבי הנינג'ה, מיקי מאוס, ומריו ולואיג'י. הנה מגיעים מתחרים רציניים על תואר חביב הנוער. בני משפחת סימפסון מככבים כבר זמן רב בסדרה טלוויזיונית. עתה הם מגיעים גם למסך המחשב

כידוע, לעיתים המציאות עולה על כל דימיון ומי שעדיין לא השתכנע-לפניו ההוכחה. הגירסה הראשונה של הסימפסונים אמורה להופיע לגיימבוי ולנינטנדו, ובסתיו תצא גירסה למחשבים אישיים.

בגירסה לנינטנדו, מותקפים יושבי עירו של ברט על-ידי זרים אוהבים לשכון בגוף בני-האדם. לרוע-המזל, ברט הוא היחיד המסוגל להבחין בהם באמצעות משקפיים מיוחדים בעלי עדשות עם קרני לייזר. הוא מנסה לשכנע את שאר הסימפסונים בנוכחות הפולשים.

במשך חמש רמות, המתרחשות בעירו של ברט - ספרינגפילד, במרכז הקניות, במוזיאון ובפרק השעשועים המקומי, משוטט הכוכב שלנו באמצעות הסקטבורד שלו, ומשתמש במגוון כלי-נשק כדי להציל את עירו מהפולשים הזרים. הגירסה לגיימבוי שונה. שם ברט וליסה יוצאים למחנה קיץ. כידוע, במקום שכוח, נוהגים להשתעשע בטיולים, הפלגה בסירה ונהיגה במכוניות מתנגשות. אבל היצרים האפלים של הסימפסונים אינם יכולים לבוא על סיפוקם בהנאות רגילות, ולכן הם חייבים למצוא אפיקים "מהנים" יותר. כך הם מגלים יצורים אימתניים, כמו עכביש ענק, קירות סלעים אדירים הניצבים בדרך, ומערכת מחילות תת-קרקעיות.



מי ומי במשפחה המהוללת ברט הכוכב

כולם אוהבים את האנטי גיבור הזה, למרות שהוא מסתבך תמיד בכל מיני מצבים בלתי אפשריים.

**מארז'**

אימו האהובה של ברט שעיקר עיסוקה - עריכת קניות במרכז הקניות השכונתי.

**הומר**

אביו הלא מגולח תמידית של ברט, העובד בתחנת הכוח המקומית ואוהב סופגניות.

**ליסה**

אחותו החכמה של ברט המנגנת בסקסופון.

**מגי**

האחות הקטנה והמתוקה, הפינוק של המשפחה, צעירה מכדי לדבר.

למרות שיש לו עיניים בולטות ושיער עומד, למרות שהוא אשף מעשי הקונדס ולא תמיד אומר את האמת, למרות שמסביבו יש משפחה "רגילה" לחלוטין, למרות כל זה, ואולי בגלל, הוא כוכב. דמותו מתנוססת על מסכי הטלוויזיה, חולצות, תיקים ומחברות. הוא הפך לחביבם של האמריקאים וזכה לדירוג צפייה גבוה יותר מזה של משפחת קוסבי. גם באירופה אוהבים אותו במיוחד, ועתה הוא גם מתחיל לככב אצלנו. או עם כל הקרדיטים האלה, לא פלא שהוא אמור להגיע גם אל מסך המחשב.

משפחת סימפסון היא פרי יצירתו ודמיונו של יצרן סרטי הנפשה, מאט גרונינג, העובד בחברת פוקס המאה העשרים. בדימונו ודאי לא תאר לעצמו שהיצורים השיגרתיים האלה ששירבט בהינף קולמוס, יהיו כוכבים. אבל,

שוקולד מתגלגלים, להתנגש בסוכריות מתוקות ולשייט על עוגיות. כיף אמרנו? לא בדיוק. בעולם הזה גם הממתקים, כמו בעולמנו, עלולים להיות מסוכנים.

אבל, ארץ הממתקים היא ארץ מעניינת במיוחד. המסך זו בה גם כשלא מתקדמים. אולם אסור להגיע בה לסוף המסך, כי אז נפסלים.

בארץ הממתקים צריך להיזהר מפתיית השוקולד. הם נועדו לפגוע ולהוציא מהמשחק. גם הסוכריות גורמות לפסילה. אסור לשקוע בחלב כי נפסלים, וצריך להיזהר מהדגים הקופצים. את התיבות שבהן נתקלים, צריך לקחת - זהו בונוס שתמיד עוזר.

איש השוקולד הממתין בסוף האולם הוא תופעה מיוחדת במינה. כדי להיפטר ממנו צריך לקחת את הקוביה הריקה ולעמוד בצד. לאחר שהוא נבנה מחדש וזורקים עליו את הקוביה ארבע פעמים, הוא מתמוטט סופית.

לאחר שמסיימים את שלושת האולמות, מתגלה בצד סולם. צריך לעלות עליו ואז מתגלות שתי דלתות לאולמות האחרונים. אגב, עם סיום כל-אחד משלושת האולמות הראשונים, זוכים באבן אחת, ועם סיום שני האולמות הבאים, זוכים בשתי אבנים. יודעי החשבון שביניכם ודאי כבר חישובו ומצאו כי צריך שבע אבנים כדי להגיע למיזראבל.

**אולם 4 - בארץ כלי הכתיבה**

כמה טוב לקפץ בין סרגלים, עפרונות ומחקים, ולהימלט מכל מיני דברים מוזרים. בארץ כלי הכתיבה זה מה שצריך לעשות, ובעיקר - להגיע לסוף. כדי לעניין גם את אלה ששונאים את מכשירי הכתיבה וכדי לגוון את האולם החמוד הזה, שתלו בתוכו גם גופים מוזרים כמו כוס קפה ענקית, שכדי להיכנס אליה צריך לקפוץ על כפית, ותיבות עם אוצרות. גם פסנתר הוא חלק מהעולם המשעשע הזה וצריך להיזהר מהתווים הנופלים.

**אולם 5 - במגדל השעון**

שעון וחלקיו, ברגים ומטוטלות, הם מההווי שבו תבלה בשהייתך בעולם הזה. צריך להיזהר מגלגלי השיניים. המשטחים הירוקים משמשים כמעליות. את האומים הירוקים צריך להשמיד. את הברגים צריך להניף, ולהשמיד באמצעותם את מה שמתגלגל לעברך.

במסך האחרון יש שעון גדול. צריך לקפוץ עליו ארבע פעמים. לאחר שנוטלים את כל האבנים, מתגלה המסך שבו מיני נמסרת לידי האוהבות של מיקי. את, איזה רגע מרגש!





WIZ



# דמויות מצויירות דמויות מצויירות

## צבי הנינג'ה

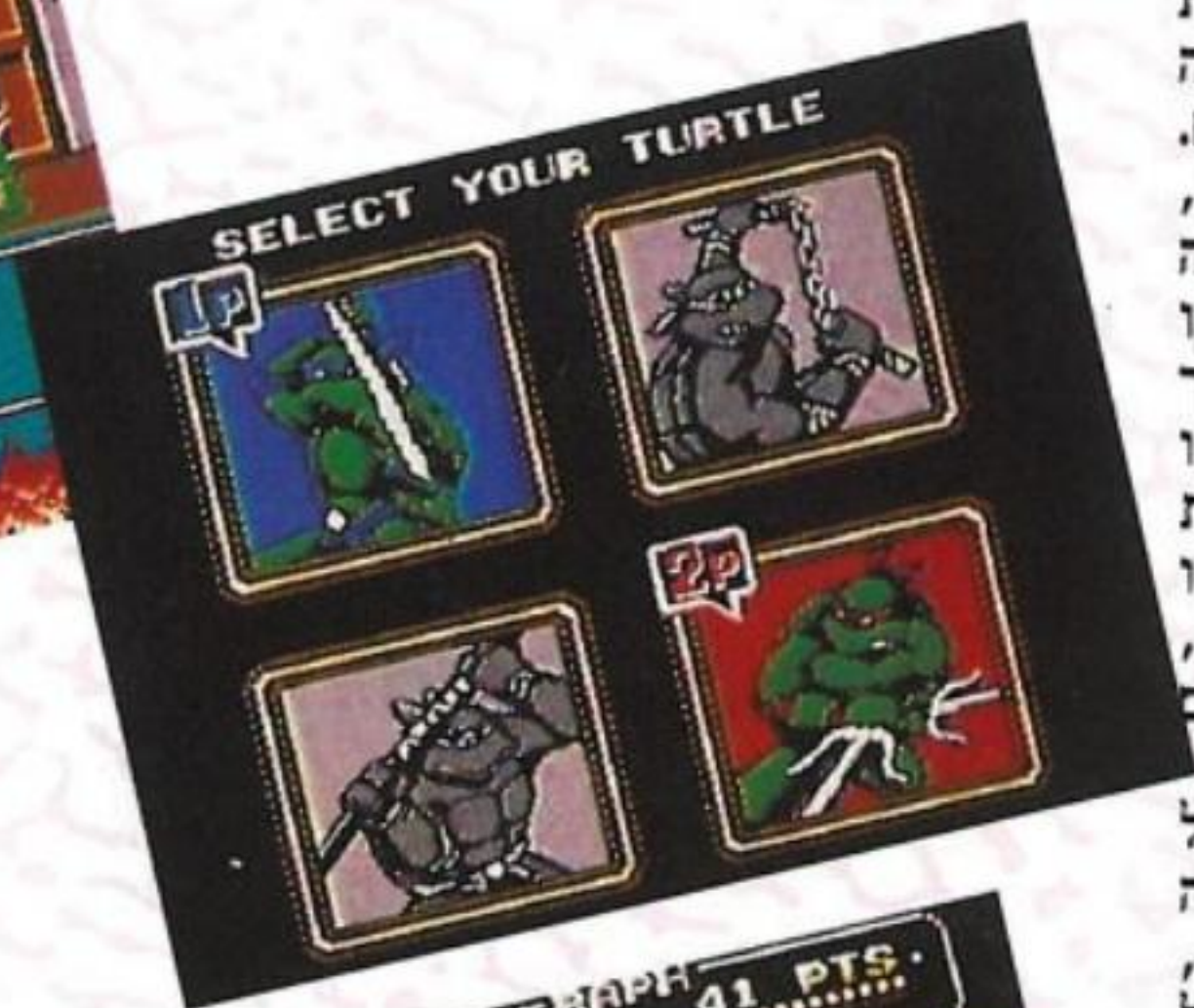
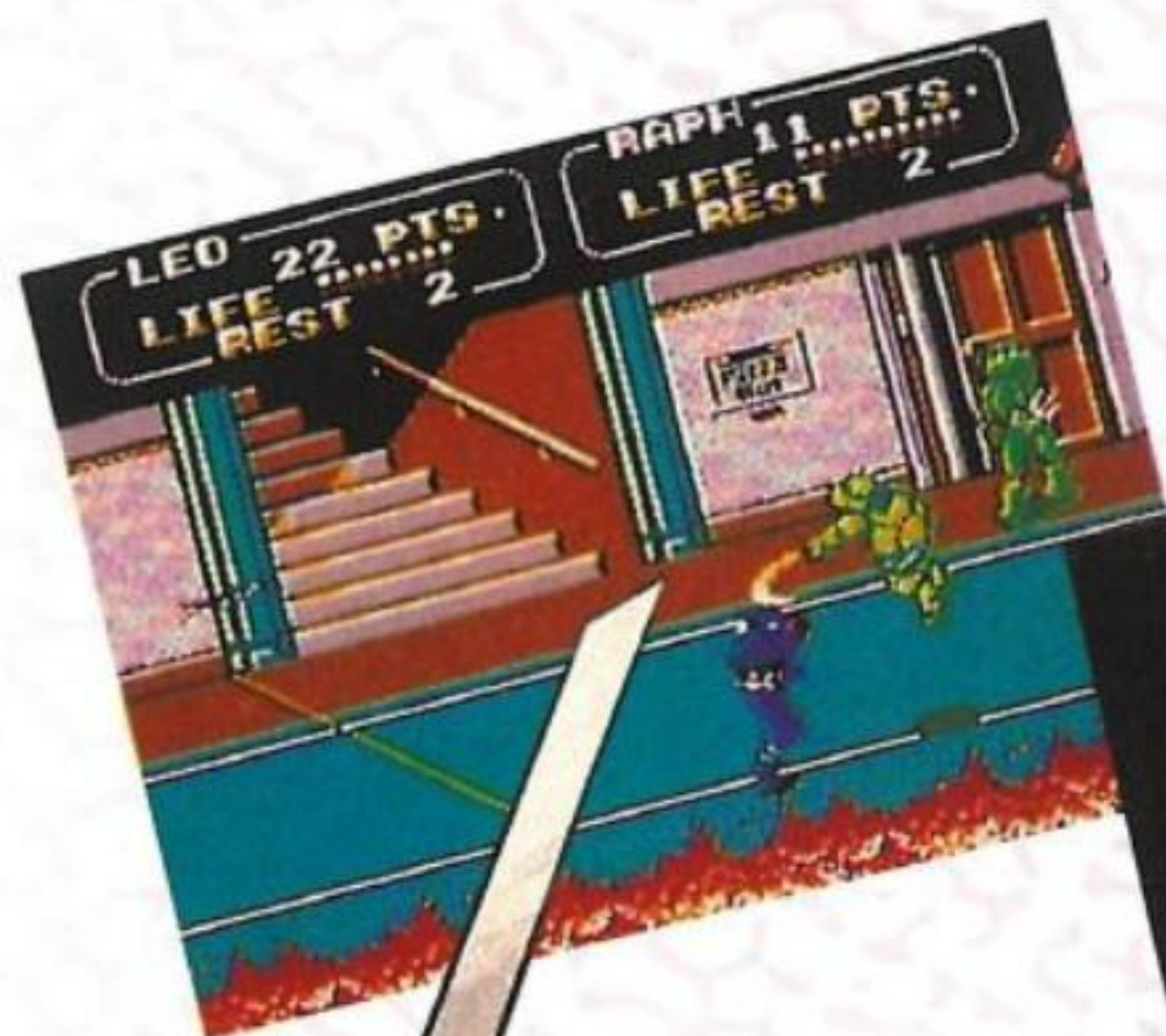
וישנם גם דונאטו ורפאל, ליאונרדו ומיכאלאנג'לו. לא אלה לא ציירים מפורסמים, אלא צבים שנשפך עליהם חומר מיוחד שהפך אותם לבני אדם

אחד הסיפורים שמסביר כיצד הפכו ארבעת הצבים הרגילים ללוחמי נינג'ה מעולים, הוא זה המספר על פגישתם עם המאטו יושי, מומחה ללוחמת הנינג'ה, שהוגלה מארצו יפן, בגלל שלא העניק את הכבוד הראוי לחכם שהגיע לבקר את חבורת לוחמי הנינג'ה אליה השתייך. יושי לא רצה לפגוע בחכם. הוא נפל קורבן לתעלול שערך לו אחד מיריביו. הלה הצמיד את חולצתו של יושי באמצעות חרבו לקיר. כשניצב החכם מול יושי, הוא לא יכול היה להשתחוות, וכך גזר את דינו - גלות לאמריקה. שם חי יושי בדלות נוראה בביוב העירוני, עד שנפלו למחילה שלו מבעד לפתח האיוורור ארבעה צבים. אלה החליקו מאקווריום של ילד חביב, שרכש אותם זה עתה בחנות לחיות והיה בדרכו לביתו, כאשר מעד והצבים החליקו לביוב. חומר מיוחד שנשפך עליהם הפך אותם למעין בני-אדם. כך גם הפכו לידידי הטובים של יושי, שלימד אותם את תורת לוחמת הנינג'ה העתיקה. מאז נהיו ארבעת הצבים למומחים בקרב מגע, כשאפילו רובוטים מבחילים אינם יכולים לנצח אותם.

על החבורה הזו עוברות שלל הרפתקאות. אחת מהן, למשל, הוא הצלתה של אפריל, עיתונאית מרשת השידור 6, שמנסה לחקור שחיתויות בעיר הגדולה של חבורת נינג'אים שטנית.

צבי הנינג'ה הפכו ללהיט של השנה האחרונה. הם מייצגים את כל מה שילדים חולמים להיות: חלשים מצד אחד, כמו שילדים מטבעם, וחזקים בעלי יכולת כמעט בלתי מוגבלת מהצד השני. זו אולי הסיבה שהצבים הללו קנו כל-כך את לב הצעירים. בהרפתקאות המותחות שהם עוברים, אפשר להיתקל לא רק בקולנוע או בסרטי הוידאו, אלא גם במסך המחשב ובמשחקי הוידאו. גם תעשיית לוואי ענקית התפתחה במקביל. פריטי לבוש, מכשירי כתיבה, פריטים שונים לחדרי ילדים וכמובן צעצועים, החלו לשאת בגאווה את דמות הצבים הקטנים האלה עליהם. ובכלל, מי שאין לו איזשהו פריט נינג'אי לא נחשב "אין".

קרא בגיליון הבא על משחק צבי הנינג'ה בנינטנדו.



# GHOU LN'S GHOSTS

זוהי מערה עמוסת גבישים, משטחי קרה, רוחות רפאים, מפלצות בצבע בוץ וידיים עצומות. בסוף המערה תמתין לך מפלצת דמויית דג שתשלח לעברך זרועות אדירות כדי לתקוף אותך. הדרך היחידה לגבור על המפלצת הזו היא להרוס את חמשת הלבבות שלה.

לבסוף תגיע לטירה של לוקי. כאן תיתקל בשלדים, שומרים ובוסים מגעילים, אותם כבר "זכית" לפגוש בעולמות אחרים. אם ברשותך פצצת הקסם, תוכל להשתלט על הדבורה שתתקוף אותך בסוף. זכור! בשלב הזה תישלח אחר כבוד חזרה לתחילת המשחק. לאחר שתסיים את הסיבוב הבא, תזכה בכבוד להילחם עם לוקי. כאשר תילחמו, הרצפה תתמוטט. אל תיבהל. קפוץ על הכיסא שלו והכה אותו בפניו. יהיה לך קל יותר אם תלבש את שיריון הזהב. כשתצליח להרוג את לוקי, תהיה מאושר על שהצלחת להציל ממלכה שלווה מגורל מר. אז גם תתגלה לפניך תמרה ברוב הדרה. מה יקרה בהמשך? את זאת אנו משאירים לדימויך הפורה...

תוכל להשתמש באסטרטגיות בהן הצלחת בסיבוב הראשון. המשחק מתחיל בגבעת טורטור, הכניסה לעולם המרושע של לוקי. כאן יופיעו לפניך הרבה הזדמנויות. אבל, זכור מה שציינו קודם. לא כל הזדמנות היא באמת הזדמנות. תצטרך להשמיד פרחים מרעילים, אנשים בדמות חזירים, מפלצות

אויבים מקאבריים תוקפים ללא-הרף במשחק הזה של סגה במתכונת משחקי קווסט. ממלכת לקסט השקטה מותקפת על-ידי לוקי הרשע, שגם מצליח לחטוף את הנסיכה תמרה לטירתו המפלצתית והחשוכה. אין צורך לציין שמישהו צריך להציל אותה. המשימה מיועדת עבורך, סר ארתור האמיץ, ועליך לצאת לדרך. חמוש בכלי הנשק המתאימים, אתה מתחיל מסע ארוך ומלא סכנות. בין הכפר שלך לטירה של לוקי, סדרה של שערים שעליך לעבור. יצורים אימתניים ומוזרים שומרים על השערים הללו, ועליך להילחם בהם כדי לעבור. אם תצליח, יחכה לך מפתח שבאמצעותו תוכל לחצות את השער שיובילך אל... המקום הנורא הבא. בדרך תוכל לאסוף אוצרות שיעצימו את כוחך. כלי נשק משוכללים יותר - קסמים, כוחות חיים וכלי הגנה



בצבעים שונים, יאפשרו לך לשרוד בעולם הנוראי אותו עליך לחצות כדי להגיע לתמרה. אבל, בחלק מהאוצרות תמצא קוסם רשע מרושע, ללא טיפת טוב במוחו המפותל. אם לא תיזהר, הוא יהפוך אותך לברווז מגעגע או לזקן חסר כוח. במשחק חמש רמות. ברגע שתצליח להביס את כל היצורים ברמה הראשונה, יופיע מפתח. קח את המפתח ואז יופיע שער. עמוד לפניו והמתן עד שיפתח. אז תוכל לעבור לרמה הבאה. שים לב לביצועיך בכל רמה, כי אחרי שתסיים את המשחק, תישלח שוב להתחלה, אלא שהפעם גם תהיה מיומן יותר וגם יצפו לך הפתעות נוספות. הפעם תצטרך לחפש כלי נשק מיוחדים שיעזרו לך בעימות הסופי. כל שלב יהיה קשה מקודמו, אבל

## טיפים

- \* בגבעת טורטור נסה לאסוף כמה שיותר קסמים, להם תיזדקק כשתירה על המפלצת שיורה כדורי אש. ירה בה עד שתשמיד אותה סופית.
- \* כדי להתגבר על כלב האש, עמוד באמצע והיזהר מכדורי האש שלו. פגע לכלב בפנים.
- \* תוכל לחצות בביטחה את מערת הגבישים, אם לא תיגע בהם.
- \* שים לב לשלדים שיטילו לעברך כדורי מתכת בטירה של לוקי. כדי להשמיד אותם צריך ללמוד את מסלולם.

- ושדים, לפני שהם משמידים אותך. גם גיליוטינה חסרת רחמים תחכה לך בדרך, אולם ממנה תוכל להימלט אם תמתין עד שהלהבים יגיעו למעלה.
- בכפר ההרס, מקום שבאמת לא נעים לשהות בו, המון דרקונים, צבים, עיני נחש וראשים מעופפים. היזהר מהגשרים, שאינם יציבים במיוחד, ומהבורות הפעורים שבדרך.
- במגדל של הברון רנקל תיתקל בעוד יצורים דורשי רע. כאן תבין שהתיומן הוא העיקר.
- היער הגבישי הוא המטרה הכמעט סופית.



תפקידים, משחקי שטיח ומשחקי פעולה. אנו נציג לפניכם, בכל גיליון, שניים עד שלושה משחקים, מקטגוריות שונות. הבחירה אם לשחק במשחקים אלה או לאו - שלכם בלבד.

**ספורט**

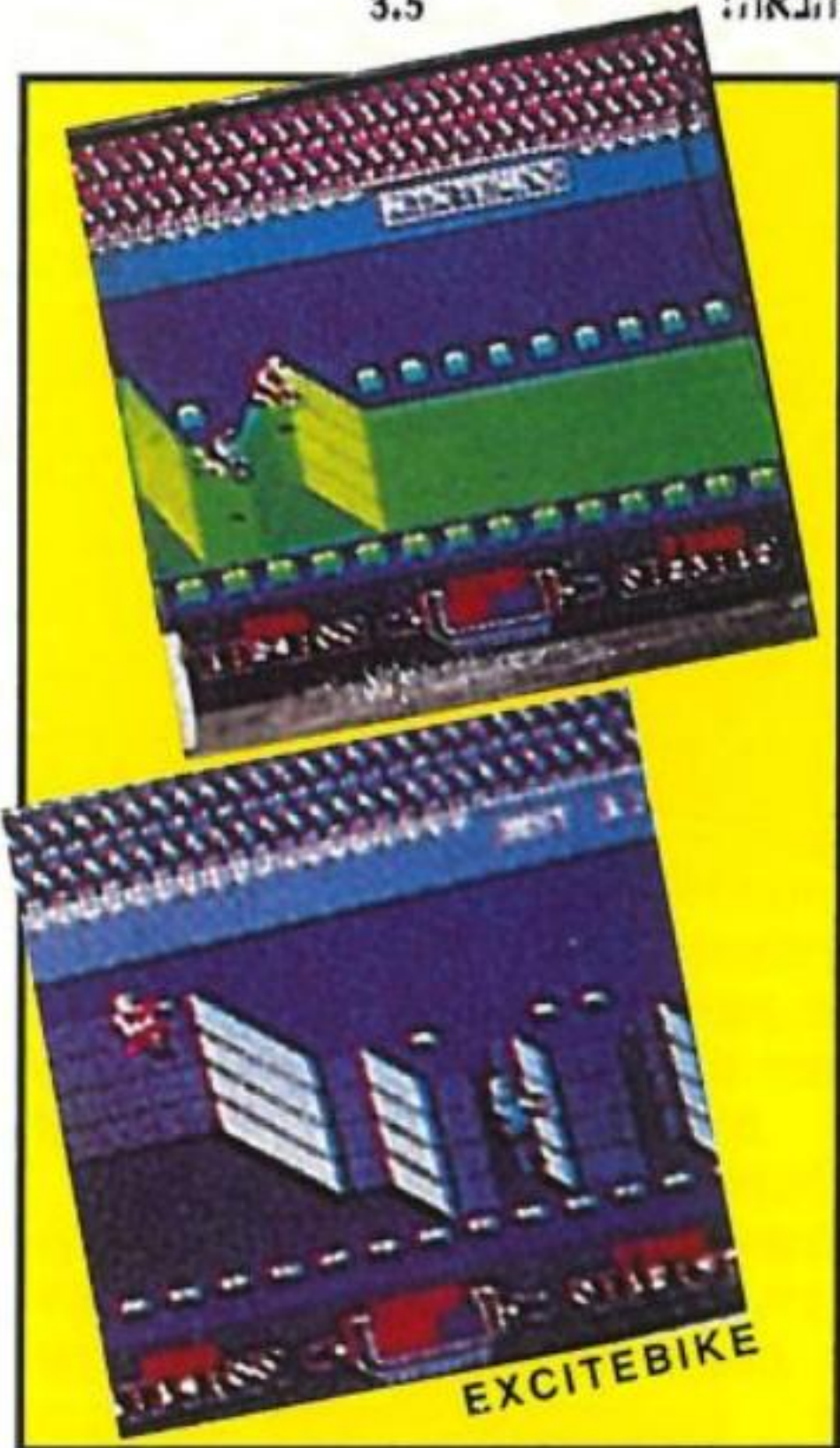
**EXCITEBIKE**

מירוץ אופניים בחמש רמות קושי וחמישה מסלולים שונים. השחקן גם יכול לעצב מסלול משלו, שבו יהיו 18 מכשולים שונים.

**טיפ**

אם תיפול מהאופניים במהלך המירוץ, לחץ במהירות על מקשי A ו-B כדי לעלות עליהם מחדש ולהמשיך להתחרות.

- גרפיקה וצליל: 3.5
- שליטה: 4.0
- אתגר: 3.5
- הנאה: 3.5



**אקדח**

**GUMSHOE**

עזור למר סטיבנסון להציל את בתו שנחטפה על-ידי המלך דום. בארבע רמות מסוכנות באמת, תוכל לבחון את היכולת שלך לירות מבלי להחטיא.

**טיפ**

כדי להמשיך את המשחק מהמקום שבו הפסקת, ירה מספר פעמים במסך הסיום.

- גרפיקה וצליל: 3.0
- שליטה: 2.5
- אתגר: 3.0
- הנאה: 2.5

**על הקשר שבין הקשת לאקדח**

עד היום פיתחה נינטנדו עבור האקדח שמונה משחקים. לארץ הגיעו ארבעה, אותם ניתן להפעיל גם עם קשת הלייזר:

HOGAN'S, GUMSHOE, HUNT DUCK, WILD GUNMAN

המשחק עם אמצעי העוזר - האקדח וקשת הלייזר - מהנה במיוחד. מרגישים כמו במטווח או לחילופין כמו יצורים מהחלל החיצון. מכוונים את האקדח למסך ויורים כאשר צריך. אם, למשל, רוצים לפגוע



בצלחות מעופפות (משחק אהוד על עשירים ברתבי העולם), מכוונים את האקדח אל הצלחת הנוריית למרכז המסך ויורים. ככל שפוגעים יותר - הניקוד גבוה יותר. חוויה זהה עוברים עם הקשת. כאשר הצלחת במרכז המסך רוצים לפגוע בה, אומרים "אש"

**המלצות על משחקים**

קוראים רבים ביקשו מאיתנו לפרסם בכל גיליון המלצות על המשחקים השונים. מכיוון שכשחקנים ותיקים אתם ודאי כבר יודעים, שבבחירת משחק יש הרבה מקום לטעם אישי, החלטנו לא להמליץ על משחקים, אלא להציגם עם התעודה שקיבלו מחברת נינטנדו עצמה. הציון הגבוה ביותר הוא 5.0 והנמוך ביותר - 0.0.

נינטנדו מחלקת את המשחקים לפי נושאים: משחקי ספורט, משחקים למשפחה, משחקי מחשבה, משחקי אקדח, משחקי מכוונת, משחקי הרפתקה, משחקי

**ROB מת עוד לפני שהתחיל ללכת**

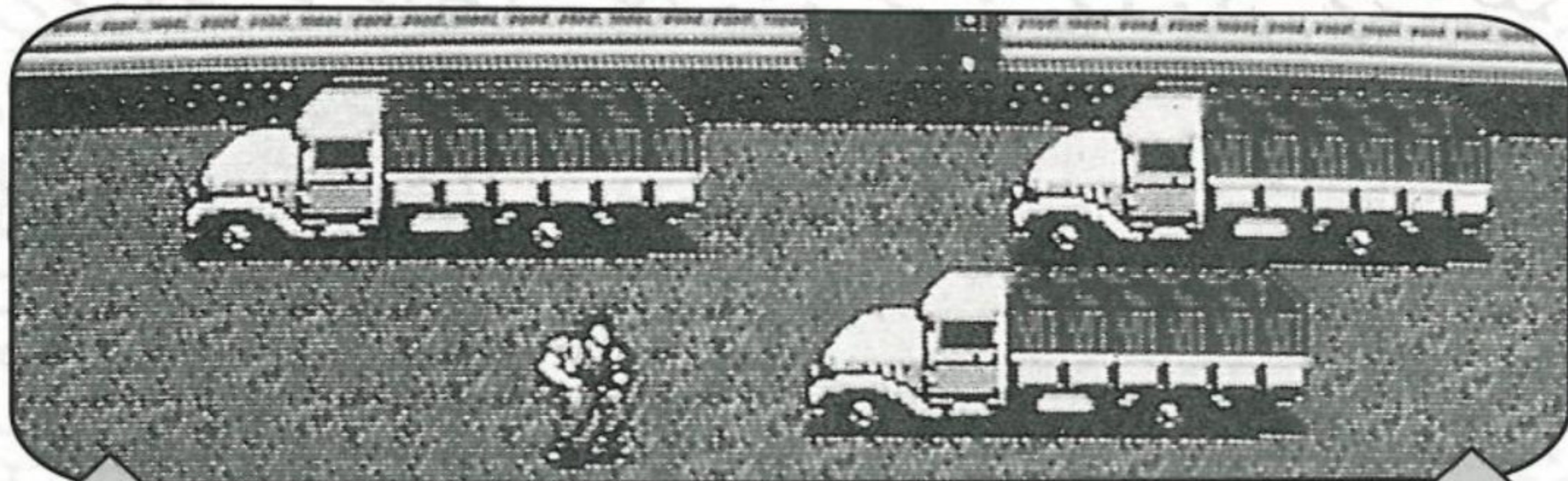
לנינטנדו היה רעיון מעניין: לאפשר להפעיל את מערכת נינטנדו לא באמצעות ג'ויסטיק, אלא באמצעות רובוט קטן. המטרה היתה להושיע את אלה שהמסא ומתן עם המסך באמצעות הג'ויסטיק היה להם לזרא והם מחפשים תחליפים. ובנינטנדו החליטו: לא עוד סתם אקדח או משקפיים מיוחדים, קרן לייזר "פשוטה" או שטיח מפלסטיק. אלא רובוט אמיתי, כזה שאם מבקשים ממנו יפה, גם יודע להכין קפה.

עבור הרובוט הנסיכי הזה פותחו במיוחד שני משחקים: UP-STACK ו-GYROMIT. לרובוט גם העניקו שם עם צליל חברמ'ני ROBOTIC, שהוא ראשי תיבות של ROBOTIC OPERATING BUDDY.



כוונת נינטנדו היתה לבנות מדיה אינטראקטיבית בין המסך לשחקן. בשני המשחקים שפותחו עבור הרובוט, השחקן שולט ברובוט כאשר פעולותיו של הרובוט משפיעות על המתרחש על המסך. נשמע מסובך? נראה שכן. רבים אינם מבינים איך המכונה הזו עובדת וגם בחברת נינטנדו עצמה, הרעיון לא הפך ללהיט. לכן זו הסיבה שלא תפגשו את רוב או את שני המשחקים שציינו בחנויות. הם כנראה יישארו במחסני החברה, אולי עד שלמישהו שם יתחשק לשווק את הגימיק הזה יחד עם המוצרים האחרים של החברה.





# METAL GEAR

אבל, היוזר! בכמה מהמשאיות יש חיילים.

היכנס אל המשאית

שבחדר, בתחתית הצד הימני של המבוך. נכון שכך תאבד את כל כלי הנשק והתחמושת שברשותך, אבל אפשר בהחלט להשיגם בחזרה. היכנס לחדר שבו ניצב שומר על משמרתו, ורוץ מיד אל הדלת הנמצאת בתחתית הימנית של המסך. שם תמצא את כלי הנשק שלך.

## טיפים

\* היוזר מהמצלמה בעלת קרן הלייזר. עמוד בצל, שם היא אינה יכולה לצוד אותך. בשלבים הראשונים, היא תשמיע אזעקה. בשלבים הגבוהים יותר, היא תירה עליך.

\* טבעות עשן צהובות הן גז רעיל. שים מיד את מסיכת הגז.

\* אם הדלת סגורה, גסה כרטיס אחר. אם החדר מכיל תחמושת, צא וחזור עד שתצליח להוציא ממנו מה שיותר.

\* הטילים חשובים ביותר כיוון שאפשר לירות בהם מעבר לפינות ולפגוע. השתמש בהם כדי לפגוע בכוחות המשמר או כדי לנטרל את הרצפה בחדרים שבהם היא לוחטת.

\* אל תירה בבני ערובה. גם אם תירה בטעות - תאבד כוכב.

\* לפניך סיסמה באמצעותה תוכל להשיג כל מה שאפשר בבנין הראשון ללא כרטיס 4: 35ZQE .IBZ3A 56645 F14C6 NS1K6

אחד. אם אתה משחרר בני ערובה, אתה מקבל כוכבים נוספים (חמישה כוכבים הוא הדירוג הגבוה ביותר). יחד עם הזכייה בכוכבים תקבל גם תחמושת ואספקה רבים יותר.

בשלבים המוקדמים של המשחק תיתקל במילה CALL מהבהבת על המסך. זה אומר שהבוס הגדול או אחד מאנשיך מגסים להשיג אותך. ברוב המקרים יש להם בשבילך פיסת מידע רבת ערך.

אתה מתחיל את המשחק עם זוג אגרופים וקופסת סיגריות. את כלי הנשק עליך למצוא בבניינים אליהם עליך לחדור.

## כדי להתחיל

המפה המצורפת למשחק תעזור לך בעיקר בשלבים הראשונים. אבל, גם עם המפה, זה לא משחק קל. כדאי שתעתיק את המפה, כדי שתהיה לך נוספת, אם המקורית תאבד.

אתה מתחיל בג'ונגל שליד המבצר של הקולונל. פנה ימינה וחכה שהבחור שליד הג'יפ יירדם. אבל, מיד לאחר שיירדם, תמשיך בדרכך, אחרת הוא יתעורר ויפריע לך. במהלך שני המסכים הבאים תצטרך להימלט מכלבי השמירה. אם תילכד, תשתמש באגרופיך. תגיע לדרך עליה ישמרו שני שומרים. התחמק מהם כאשר הם יפנו לעברך את גבם.

תגלה שרוב השומרים אינם חכמים במיוחד. אתה יכול להימלט מהם ברגע שהם מסירים ממך את מבטם.

כאשר יהיו על המסך יותר משני שומרים, עליך להרוג אותם אחד אחד. אם הם יירו לעברך, עליך להילחם או לצאת מהחדר.

השומרים לא ירדפו אחריך מחדר לחדר. למזלך גם מערכת התקשורת שלהם גרועה ביותר.

במסך שמתחת לבקתת השומר, הסתכל על כל המשאיות מלמעלה למטה. המשאית התחתונה תתחיל לזוז כשתיכנס פנימה. היא זו שתוביל אותך לבנין מס' 1. ברגע שתיכנס לבנין, תקבל חלקי ציוד וכרטיס 1. במשאיות שמחוץ לבנין 1, תמצא קיצבה שתגדיל את מד החיים שלך. תוכל לקבל עד שלוש מנות לכל כוכב שברשותך.

היכנס לבנין והתחל לחפש כלי נשק ובני-ערובה. תמצא כלי נשק במקום אחד ותחמושת במקום אחר.

הכמות של התחמושת שתוכל לשאת תלויה בכוח החיים שלך. כאשר תאזל לך התחמושת, תצטרך לחזור לאותן נקודות שבהן מצאת את התחמושת קודם. חפש היטב בכל המשאיות.

על

METAL GEAR

קשה לכתוב.

בשנייה הראשונה הוא נראה כמו עוד משחק מלחמה, שכל מה שצריך לעשות בו הוא להתנפל על היריב ולירות ללא הפוגה. אבל, ככל שאתה נכנס יותר למשחק, כך מצפות לך יותר ויותר הפתעות.

הסיפור פשוט מעיקרו. קולונל וורמון קאטאפי עומד בראש קבוצת טרוריסטים הבונה את כלי הנשק באמצעותו ניתן יהיה להשתלט על העולם: METAL GEAR. אתה גיבור בעל מוח וכות, ולכן גם היחיד המסוגל להשתלט על החבורה הנוראית הזו. לקאטאפי יש חמישה בניינים שבהם הוא מבצע את עבודתו. משימתך להשתלט עליהם, לשחרר בני-ערובה ולהרוס את METAL GEAR.

כיוון שקשה להשתלט על המשחק ביום או יומיים, אפשר לשמור אותו, ולהתחיל את המשחק הבא מסוף המשחק הקודם. באמצעות סיסמת הרשאה, אתה יכול להגיע למקום שבו סיימת, ולהתקדם בהתאם.

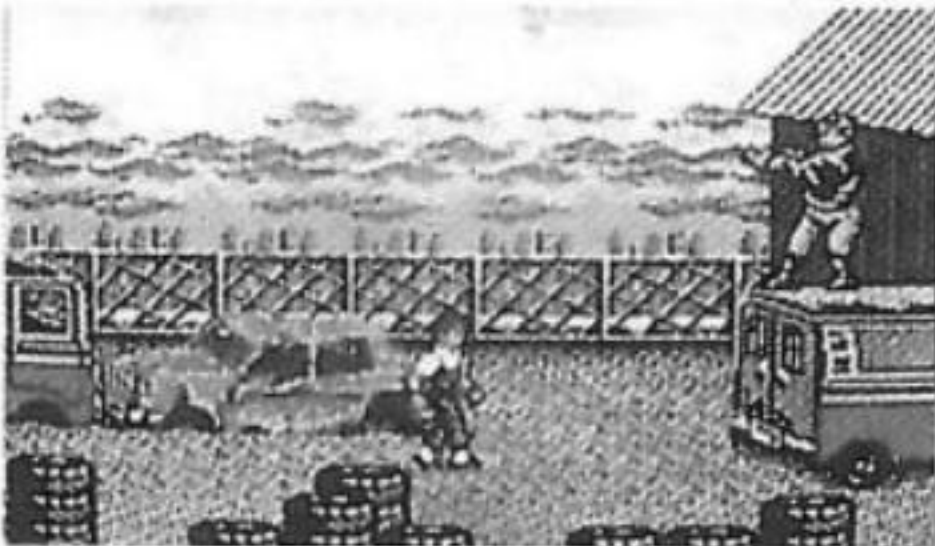
החיצים שבמשחק יאפשרו לך לנוע לכל הכיוונים. באמצעות כפתור B תשלח מכות אגרוף. באמצעות כפתור A תירה בכלי הנשק. באמצעות SELECT, תבחר בין כלי הנשק ותיצור קשר עם הסביבה.

בתחתית המסך יש מד מצב שמציין את כוח החיים, את הדירוג, ואת כלי הנשק והציוד שברשותך. הדירוג שלך מתחיל עם כוכב

**SEGA זקה**

**מאת: שי בן-זקן**  
**הברווז המתפוצץ**  
 \* לבוסיס צריך לתת סופר אגרופים אותם ניתן להשיג אם לוחצים ללא הפוגה על כפתור מס' 1. אז רואים איך היד מסתובבת.  
 \* כאשר נותנים סופר אגרוף לא נפגעים.

**האלימים**  
 \* כיוון שאינך יודע מאין יגיעו האנשים, עליך להיות מוכן לכל דבר.  
 \* החונקים מורידים חיים, לכן הימנע מלהתקרב אליהם.



\* כשמגיחים מולך שני אנשים, חוק וחלש, זהה מי מהם החזק ותקוף אותו קודם.  
 \* כדי להשתחרר מהאנשים שנדבקים אליך, וזו מצד לצד.

**מאת: טל אטר**  
**הבהלה לזהב**

\* לך לבנק וקח כסף מהפקיד.  
 \* קנה כרטיס במשרד הנסיעות.  
 \* עלה לאוניה בזמן ואל תשכח לקנות כרטיס כי עלולים לזרוק אותך.  
 \* היזהר שהעגלון לא ידרוס אותך.

**גרמני אבוד בלב המדבר**

\* קנה בתחילת המשחק חכה, גפרורים, מגורה ואת חפירה.  
 \* כאשר אתה נפצע לך מיד לרופא.  
 \* לאורך הכביש ולאורך הנחל אין אינדיאנים, נחשים או שודדים.  
 \* החלף את הזהב לכסף.

**MANIACE MENSION**

\* ליצור שיחסום את דרכך בקומה השלישית תן פירות משעווה ולאחר מכן מיצי פירות.  
 \* בחדר של הדוקטור יש סולם שמוביל לחדר אחד היצורים, שם יש מפתח צהוב.  
 \* כדי להיכנס למוסך התאמן בחדר הכושר.  
 \* מאחורי השיח השמאלי בכניסה לבית, יש כניסה לחדר הצינורות. סגור את הברז ורוקן את הבריכה.  
 \* על כיסא הים שבבריכה יש מפתח לדלת הכלא.

**יבמ  
ותואמים**

**מאת: תום הולצמן**

**BEETLE JUICE**

הקוד לדרגה 10: BEETLE  
 הקוד לדרגה 20: BJB<sub>3</sub>BJ  
 הקוד לדרגה 30: EERIE  
 הקוד לדרגה 40: TRICKY

**WINGS OF FURY**

כדי לנחות צריך להתקרב לספינה, להקיש על מקש החץ המכוון למעלה (8) ולגעת באחד העיגולים הבולטים. אז תיתפס ברשת ותוכל להטעין מחדש את הנשק ולתקן את המטוס.



**הפולשים**

\* כשמשנתנה המוסיקה תדע שנפתח שער היציאה.

מאת: ירון ויניק

**אולטימה 4**

\* כדי להשיג כדור פורח צריך להיכנס למבוך שבטירה הראשית ולהפעיל את הקסם EXIT.

\* בכדור הפורח אפשר לשלוט אם מפעילים את הקסם WINDS.

\* כדי להשיג את המפתח לסיום המשחק יש להשיג אבנים ולשים כל אבן על חדר המזבח במבוך שבטירה הגדולה.

\* כדי לפתוח את השער הסופי יש לרשום את המילים: AMO, COR, VER.

\* כדי להפעיל את מזבח היושר צריך לרשום LUM, להקרבה לרשום CAH, לאומץ RA, לרחמים MU.

\* כדי להגיע לכפר שבו לומדים את הקסם GATE, יש לרדת באמצעות הכדור הפורח מתחת לאגם, וכשמגיעים למזבח הרחמים צריך לפנות ימינה.

**לוחמי גרוץ הזהב**

\* בבתי ההרוסים אפשר להיכנס לתוך האח ולקבל מתנות.

\* את הסירה משיגים במבוך שנמצא באמצע המדבר.

**אלכס הנער 1**

\* בים יש תמנון. כשהורגים אותו יש כד. אם משתטחים עם הכד ומקישים ימינה שמאלה ברציפות, מגיעים למערה.

**קברניט הכסף**

\* כאשר מופיעה הודעה שהמשחק הסתיים, יש ללחוץ למעלה ועל כפתור 1 ואז ממשיכים לשחק.

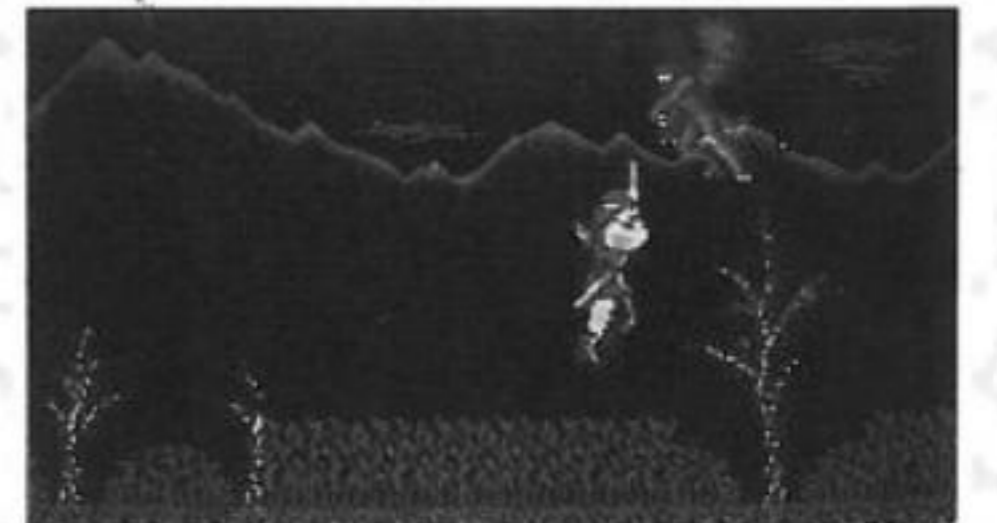
**שליט החרבות**

\* כדי להרוג את הפרש שבטירה, צריך לקפוץ מעליו ולפגוע בו מאחור.

\* לאחר שיוצאים מטירת הזקנים הולכים לעיר שגרט ומגיעים למבוך.

\* לאחר מכן פונים לעיר פרוון ומגיעים למבוך נוסף בסופו יש מפלצת שצריך להרוג.

\* טירת ורלין נמצאת בסוף המשחק.



**Nintendo®**

מאת: דני נבון

**הדרקון הכפול**

\* כדי לעבור עולמות יש להקיש על START, להמשיך להחזיק וללחוץ פעמיים A.



מאת: רועי טלמור

**סופר מריו ברוס 3**

\* בסוף עולם 1-3 יש בלוק לבן. קפוץ עליו ולחץ למטה במשך חמש שניות. אחר-כך תרד ממנו ותתקדם במהירות לסוף השלב. שם תעבור אל מאחורי החושך ותקבל חליל קסם.

\* בטירה בעולם 1 לפני הדלת הראשונה, קח עלה ועוף למעלה וימינה. כאשר לא יראו אותך פנה ימינה. כאשר לא תוכל ללכת יותר ימינה, לחץ למעלה ותשיג חליל קסם.

\* בעולם 1-4 נסה לקחת את כל המטבעות (לפחות 44). כשתסיים את השלב יופיע על המפה בית פטריה לבן.

\* בעולם 2 חסל HAMMER BROS וקח את התיבה. קבל פטיש ושבור באמצעותו את הסלע שליד מסך 4 על המפה. שם תמצא בית פטריה ו-FIRE BROS.

\* בעולם 3 בטירה הראשונה בדלת האחרונה יש חדר עם מטבעות. אסוף אותם וצא מהחדר. אחר-כך חזור לחדר ואסוף את המטבעות שוב. כך תוכל לעשות מה שתרצה (אלא אם נגמר לך הזמן).

\* בעולם 3 חסל HAMMER BROS וקבל פטיש. לאחר מכן כשתהיה שוב על המפה שבור את הסלע שלידו נמצאת הסירה. שוט בה עד שתגיע לאיים עם בתי הפטריות והקלפים.

\* בתחילת עולם 4, אם שמרת פטיש, היכנס לצינור. ביציאה ממנו תראה בית פטריה ולפניו סלע. קח את הפטיש, הסלע ישבר ותוכל להיכנס לבית הפטריה.

\* בעולם 4 בטירה הראשונה תמצא שישה צינורות. אפשר להיכנס באמצעות אחד מהם למעבר תת-קרקעי. כדי לצאת משם השתמש באבנים בלתי נראות.

\* בעולם 4, בטירה השנייה, לאחר שתעבור את הלבה המותכת, תמצא את ה-SWITCH BLOCK. קפוץ עליו. באמצע המטבעות שבצד שמאל יש דלת סודית. היכנס לתוכה ותגיע למבוך צינורות.

\* בעולם 1-6, בהתחלה, נסה לעוף ימינה, שם תראה דלת. היכנס אליה. נסה להחליק מתחת לאבנים הקפואות. לחץ על ה-SWITCH BLOCK במהירות והחלק בחזרה כדי לקחת את המטבעות.

\* בטירה בעולם 7, השג פטריה וחזור להתחלה של הטירה. שם תנסה לגלות את ה-SWITCH BLOCK. קפוץ עליו והכל ייהפך למטבעות. כאשר תסתיים השפעתו, היכנס דרך הדלת ותחזור, והכל יתחיל מחדש.

\* בטירה בעולם 7, כאשר תקפוץ על ה-SWITCH BLOCK, תופיע בצד שמאל דלת. היכנס דרכה. אחר-כך תראה שני צינורות. היכנס לשמאלי שם תמצא חליפת דוב.

\* עולם 8: תוכל לשחות מתחת לספינת המלחמה. כאשר תגיע ההודמנות, קפוץ למים ושחה מתחת לספינה.

\* בעולם 2-8 (שלב גורמלי), קפוץ לחול הטובעני בהתחלה. אל תלחץ על המקשים ותשקע במקום עם שני הצינורות. בצינור השמאלי יש עלה או פטריה. בצינור הימני יש מטבעות. עדיף לבחור בצינור השמאלי.

\* הטירה של BOWSER היא כמו מבוך: אם תבחר בדלת הלא נכונה - תחזור להתחלת הטירה.

בפרס טיפ החודש, קלטת משחק לנינטנדו, זכה הפעם רועי טלמור, על ים הטיפים ששלח לסופר מריו ברוס 3.

## משאלות • מועדונים • החלפות • רוצים להתכתב • למכירה

בפרט ועל כל נושא בכלל. אנשי בראשית  
10/6, הוד השרון, 45267. טל':  
052-455181.

★ מעוניין לקנות משחקי סגה יפים. טל':  
02-538845.

★ מעוניין להתכתב עם אוהבי מבוכים  
ודרקונים לצורך הסברה ולימוד המשחק,  
כולל מכירתו לי. כמו-כן אני מעוניין  
להשיג את המשחקים: גרמלינס 2, בחזרה  
לעתיד 2+3, דיק טרייסי ולום. אילן גונן  
(14), ת.ד. 38 גדרה, 70700.

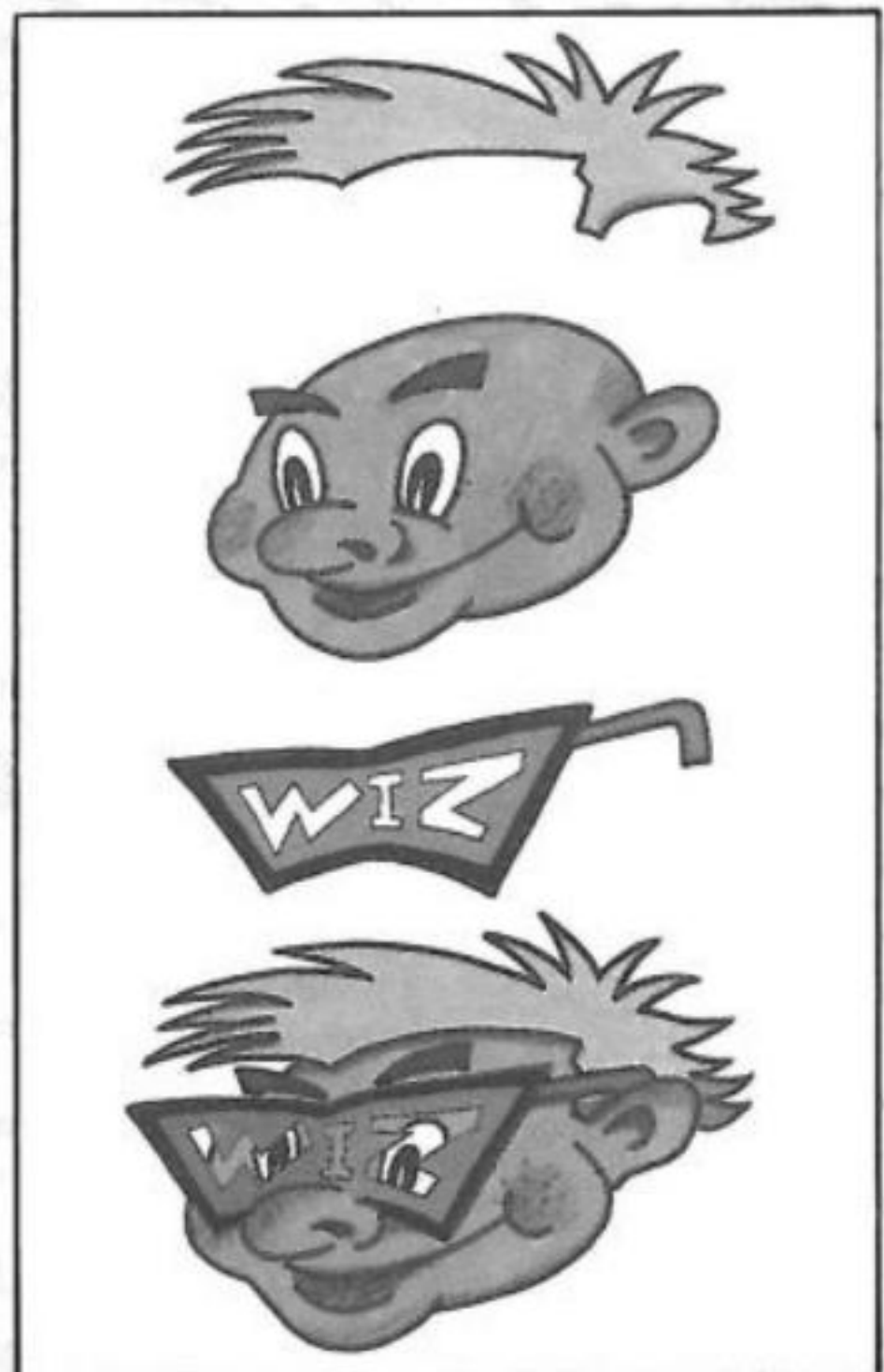
★ מעוניין לקנות את הדיסקט החמישי של  
משחק המחשב איש הקרח התקין ליבמ.  
כמו-כן אני מעוניין ליצור קשר עם בעלי  
יבמ המכורים לקווסטים. דוד פלק, קפלן 22  
עכו. טל': 04-914881.

★ איציק מעוניין להחליף משחקים ליבמ.  
טל': 02-785247.

★ משה אייל, ביפור 54, נהריה, מעוניין  
להחליף משחקים ותוכנות ליבמ.

★ דן מחפש את הקלטות הבאות לגיימבוי  
במחיר עד 40 ש"ח לקלטה: סופר מריו,  
קסטילוניה, גרמלינס 2. טל': 5238617.

★ מגור שלוסברג מחפש סימולטור של  
מיקרופרוס, ומוכן לשלם עבורו עד 20  
ש"ח. טל': 04-857617. קיבוץ גשר הזיו,  
ד.ג. גליל מערבי, 22815.



ראשל"צ. טל': 03-9653596.

★ ברשותנו המשחקים והתוכנות החדשים  
ביותר לשנת 1991. דייוי, טל': 03-735166,  
רפי, טל': 03-733344.

★ קומודור 64 + ג'ויסטיק + טייפ + שתי  
קסטות רגילות + חמישה משחקים קנויים,  
500 ש"ח. דוד ליבוביץ, טל': 04-769205.

★ משחקים ותוכנות ליבמ ותואמים  
משלושה עד חמישה שקלים. זיו בלומברג,  
טל': 08-405716. טל אטר, טל':  
08-402081.

★ מעוניין למכור סגה במצב מעולה 300  
ש"ח + אקדח 85 ש"ח + אדון העננים 100  
ש"ח + אלכס הנער 100 ש"ח + גולווליוס  
95 ש"ח. אור, טל': 052-581516.

★ ספייס קווסט וקינג קווסט ב-50 ש"ח.  
גיר טרגר, טל': 052-925153.

★ מורן רייכמן מעוניין למכור קומודור 64  
+ טלוויזיה + משחקים במצב טוב. טל':  
052-952948.

★ חוברת הרפתקה מגניבה למבוכים  
ודרקונים. טל': 052-35642.

★ שגיא פייס, ת.ד. 186, כרמי יוסף. טל':  
08-241550. מעוניין למכור משחקים  
לקומודור 64.

★ מעוניין למכור משחקים ליבמ. ביניהם:  
MEAN STREET, STREET ROAD, גרון הזהב,  
והנסיך דו-קרב בארמון ועוד. איתמר לב,  
טל': 03-6428425.

★ מעוניין למכור מערכת סגה+אקדח+  
שלושה משחקים ב-500 ש"ח. ערן לייש,  
קרית טבעון טל': 04-835035.

★ מערכת סגה+שבעה משחקים+שתי  
יציאות, במצב מעולה, ב-750 ש"ח. ערן  
שור, טל': 06-60264.

★ קלטת סגה ההרפתקן, במצב טוב.  
יריב טריפון, בן-ציון דנור 3, הרצליה.  
טל': 052-507086.

### מ ש א ל ו ת

★ אסף חרל"פ (13), מעוניין להתכתב עם  
בנים ובנות בגילו על D&D ו-AD&D.  
כתובתו: הקדמה 59, הרצליה פיתוח,  
64743.

★ טוני גולדנברג מעוניין להתכתב עם  
בנים ובנות בגילאי 13+ על משחקי מחשב

### מ ו ע ד ו נ י ן

★ מעוניינים להקים מועדון מבוכים  
ודרקונים בירושלים, לגילאי 9-11. עידן,  
טל': 02-660523.

★ למתקדמים, למומחים ולאשפי D&D ו-  
AD&D: אם ברצונכם להקים קבוצה רצינית  
באזור ירושלים צרו קשר עם איציק, טל':  
02-785247.

★ מעוניינים להקים קבוצת שחקני D&D  
מתחילים לדתיים באיזור בת-ים. גם  
חילוניים יתקבלו בברכה. דרוש שה"מ.  
אלעד חמיאל, טל': 03-865001.

★ מוקם מועדון D&D למתחילים לגילאי  
12-13 מאיזור רמת-גן בלבד. דרוש שה"מ  
אחראי, יסודי, מנוסה ורציני. כמו-כן  
דרושים שחקנים או שחקניות בעלי אותן  
תכונות. טל': 729418. לבקש את טל.

★ מעוניינים להקים חבורת D&D בחיפה  
לגילאי 13+. גיא לבנבראון, טל': 383966-  
04. עופר מגור, טל': 04-371089.

★ מועדון משחקי תפקידים לגילאי 13+  
דוברי אנגלית. טל יעקובי, טל':  
03-416343.

★ ירום גל מיבנה, מעוניין להקים חבורת  
D&D לגילאי 11-13. טל': 08-438232.

★ אביעד אורבך מרחוב יאיר שטרן 3  
בהרצליה, מעוניין להקים חבורת D&D  
מאיזור מגוריו. טל': 052-551857.

### ל מ כ י ר ה

★ למכירה תואם יבמ, XT, ללא מסך, עם  
זיכרון 640K, ג'ויסטיק במצב מעולה,  
תוכנות ומשחקים ב-500 ש"ח. מוטי חיים,  
ת.ד. 175 קרית-אתא 28000.

★ מעוניין למכור משחקים מחו"ל ליבמ  
במחיר 10-3 ש"ח. עודד וילוגה, פופל 12,

**עמוד החידות מוגש לכם**

**בחסות בורגר-דאנץ.**

בין הפותרים נכונה את החידונים  
שבעמוד זה, יוגרלו 30 מנות  
בורגר-דאנץ וצ'יפס. בתיאבון!



**בורגר דאנץ**

**מקום טוב לאכול**

**פתרון חידון סגה**

**מגיליון מס' 5**

1. במשחק חיית טרף.
2. במשחק חגורה שתורה.
3. שני המרגלים במשחק מרגל נגד מרגל.
4. במשחק איזור הפנטזיה II.
5. במשחק כוכב הפנטזיה.
6. במשחק ההרפתקה האצטקית.
7. במשחק מכסחי השדים.
8. מטרתך להציל את 12 המזלות.

**חידון קווסט**

מאת: אמיר גולדרט

1. מה שם גיבור משחקי פוליס קווסט?
2. מה שם הארץ שבה נערכת ההרפתקה של רוסלה?
3. באיזה קווסט צריך לצלול?
4. כיצד נקרא הכסף שבו משתמשים בספייס קווסט II-III?
5. באיזה קווסטים מגיעים לחברת סירה?
6. באיזה קווסט מגיעים למסעדת המבורגרים?
7. באיזה קווסט משתתף סוכן סמוי?
8. מיהם שלושת האבירים שיוצאים לחפש את הגביע הקדוש?
9. באיזה כוכב מתחיל המשחק ספייס קווסט 1?
10. מה שם המדינה שאליה נחטף שגריר ארה"ב באיש הקרח?

**פתרון חידון קווסט**

**מגיליון מס' 5**

1. צריך להשתמש בכל מכשיר שבמכון הכושר שמונה פעמים.
2. אתה כותב HOME.
3. את המלך גרהאם.
4. גודווין.
5. רוסלה.
6. את השרוול של השלד.
7. שישים כסף.
8. 6858.
9. תכתוב USE AXE.
10. בסוף לרי 3 רואים את רוסלה מקינג קווסט 4.

**פתרון שם המשחק**

**מגיליון מס' 5**

שועל משוגע, הגנה בחלל, רוח לחימה, המבוקש, כדורגל, אולטימה, מיקי מאוס, גרון הזהב, שוטרים וגנבים, עיר מותקפת, שינובי, מירוץ אלים, האלימים, זיליון, רוקי, רמבו, מלחמת החלל, הברברי, קורטס, מסוק הצלה, שליט החרב.  
ואותו משהו חביבי נוסף שהסתתר בטבלה, הוא שם העיתון שלנו: וויו.  
הזוכה בקלטת משחק הוא לידור שהרבני מנס-ציונה.

**פתרון חידון נינטנדו**

**מגיליון מס' 5**

1. שמונה קסמים.
2. מגה-מן.
3. תשעה ארמונות.
4. קונטרה.
5. טופגן.
6. גוניס II.
7. דונקי קונג.
8. זלדה II.
9. קונג פו.
10. כוח החיים.



**תקוע עם תואם IBM**

**ישן?  
מת להיפטר  
מקומודור ישן?  
האטארי  
משעמם?**

בטלקום עושים TRADE-IN ומחליפים ישן בחדש!  
קח AMIGA חדש - עבור מחשב תן IBM ישן או כל AMIGA החדש מחשב אחר!  
המחשב הישן שלך יכול להיות חלק מהתשלום

**ציוד ל AMIGA  
בטלקום**

- ★ תוכנות ★ משחקים ★ מילדי
- ★ גינלוק ★ עכברים ★
- ★ גויסטיקים ★ SCANNERS
- ★ לוח שרטוט ★ כרטיס מייצב
- ★ מסך ★ הרחבות זכרון ★ דיסק
- ★ קשיח ★ כוננים חיצוניים ★
- ★ כרטיס תאימות ל-IBM ★
- תאימות למקינטוש

**חינם! כל בעל אמיגה המביא**  
חבר לרכוש אמיגה בטלקום  
מקבל מתנה חינם!



**טלקום - המלך ג'ורג' 47,**  
ת"א טל. 204184/5

ש ו ע ל מ ש ו ג ע ת מ ה ג נ ה ב  
ו י ו ר י ז ר ו ח ל ח י מ ה ב ח  
ט ת ר ח ו נ י ז ל ת ח ס ע פ מ ל  
ר ה מ מ צ ו ל נ מ ה מ ט ו ח ס ל  
י פ ו ג א ב י ה מ ק ת נ ה ק ו ה  
מ ו ת ר ל י ו ז ט ר ה מ ב ו ק ש  
ו ש ק ז י ה נ ה ו ק ח ל ל  
ג ע פ נ מ א ר ב ר ע ל ל ב ר צ י  
נ י ת ה ק ל ו צ פ מ ל כ ר ט ל ט  
ב מ ד ז מ י ק י מ ר ב ו י ט ה ה  
י ה ג ה ח מ י י א כ ד ו ר ג ל ח  
מ א ב ב ז י ט א ו ל ט י מ ה ש ר  
ו מ י ק י מ א ו ס ג ר ז נ ז ה ב



# הפינה של ד"ר WIZ

החידושים וההמצאות בתחום. לכן, אם תעקוב אחריהם בעיון, תוכל להריח מה יהיה בעתיד. \* למה אין הרבה מקומות לרכישת משחקים ליבמ?

אה... זאת שאלה ששלח לי בודאי משהו שנמצא על אי בודד. אתה יודע כמה חנויות שמוכרות משחקים ליבמ יש בארץ? בערך 120. נכון שרובן מחזיקות יותר לומדות ופחות משחקים, וזאת בעיה שאנחנו נצטרך לפתור עם ההורים. למה? כי הם חושבים שלשחק זה פחות חינוכי מללמוד, ולכן בעלי החנויות שיודעים שההורים הם בעלי המאה והארנק, רוצים לרצות בייחוד אותם.

או אם אתם רוצים שביחד נגיע להישגים מרשימים תראו להורים את הקטע הבא: באמצעות משחקים אפשר: ללמוד אנגלית (זה בדוק - יש הוכחות), לפתח זריזות (תנו לאמא לשחק במשחק שדורש עבודת ידיים מהירה, ותראו איך היא מגמגמת אחרי שנייה וחצי), לפתח קשר יד-עין (קראתי מאמר על כך בירחון אמריקאי מכובד), לפתח את הדימיון (ראו את כל המפותחים שמשחקים מבוכים ודרקונים) ואפילו, לא תאמינו, גם להפחית תוקפנות (נכון שאתם יותר רגועים אחרי המשחק מאשר לפניו? אם לא, אתם כנראה יצורים ניאורוטיים חסרי תקנה, או מעוצבנים קבוע על ההורים שמנדנדים לכם להפסיק לשחק. בכל-אופן, על מחקר מעניין שנעשה בתחום הזה אספר בהרחבה בקרוב).

יש מגעי זהב שאיכותם גבוהה ולכן לא קורות תקלות. כדי להימנע מבעיות של משחקים שנעצרים לפתע או מגעים רופפים, כדאי להשתמש במוצר המיובא על-ידי הנציג המורשה האחראי לתקינותו. לא לחינם קיימת החותמת "אושר על-ידי נינטנדו".

יבואן נינטנדו מסיר את האחריות ממכשיר שנפגם כתוצאה משימוש במחסנית מזוייפת.

חברת נינטנדו ארצות-הברית, אף נלחמת בזיופים באמצעות האף.בי.אי ותובעת יבואנים לא חוקיים במאות אלפי דולר.

\* יש לי את המשחק גולווליוס של סגה. בסופו יש הודעה שלמשחק יהיה המשך. האם תוכלו לפרסם מתי יגיע המשך לארץ?

צר לי לאכזב אותך. המשך עדיין לא יצא בחו"ל ולפיכך גם לא יהיה בקרוב בארץ. ציפור סגאית גם לחשה לי, שאין כרגע בסגה כל כוונות לייצר המשך למשחק זה.

\* מה צריך לעשות כדי להיות wiz החודש?

הכל! הכוונה, כמובן, להכל עם המחשב. רוצה דוגמה? - לשחק כמו שצריך, וזה אומר לפחות 20,000 שעות בחודש, כשיש בערך כ-720, להמציא משחקים חדשים, כשאינן למעשה משחק שעוד לא המציאו או אולי כן, לחשוב על הברקות בתחום המשחקים, כמו רובוט שמטיל טיפים לפי בקשה, ולהפוך את כל בני הבית לזיזים, אפילו את האחות בת השנתיים והסבתא בת השמונים. מי שיעמוד בכל המטלות הללו יוכתר כזיז ZIIZ ויכתב עליו מאמר רב תהילות ותשבחות בעיתוננו.

\* יש משחקים רבים שמתפרסמים בעיתונכם ואינכם כותבים את המחיר. למה?

בשל המחשבה הרבה שהייתי צריך להשקיע בתשובה לשאלה זו, החלטתי לא להשיב. אבל, כדי שלא תאמר שאני לא מנומס, אקח את ההערה לתשומת לבי, ולהבא לגבי משחקים שקיימים בחנויות, אשתדל לציין מחיר.

\* מהו מחשב העתיד? כיצד יראה מסך העתיד?

תגידי. אתה חושב שאני מכשפה? אני, בסך-הכל, עוד רופא משחקים ולא נביא. חוץ מזה אם הייתי יודע, הייתי מיד מדווח לך, כדי שלא תקנה היום אלא תחכה למחר. אבל, כיוון שאני אוהב רמזים, אני מוכן לטפטף (מהמילה טיפ עם דגשים ב-פ), שבמדורי החדשות שלנו (בגיליון 4 למשל), אנו מספרים על כל

\* האם אפשר להעתיק קלטות של סגה ונינטנדו?

לשאלה כבדת משקל זו יענה דוד רביב, היועץ הטכני שלנו: "מחסניות משחק כמו תוכנות מחשב, הן מוצר עם זכויות יוצרים, ולכן אסור להעתיק ולמכור אותן בצורה לא חוקית.

שוק משחקי הוידאו בעולם גדול מאוד. על-פי נתונים רשמיים, נמכרו כבר מאות מיליוני מחסניות משחק בשווי מליארדי דולרים. חברות אלקטרוניקה מהמזרח הרחוק, שהריחו את הפוטנציאל הרווחי שטמון בשוק הזה, ניסו לנגוס בו על-ידי העתקת המחסניות ללא אישור, ומכירתן בזול, מבלי לשלם זכויות יוצרים לבית התוכנה. תהליך ההעתקה אינו פשוט והוא מתבצע באמצעות מיכשור מיוחד. במקביל, ניסו החברות הללו גם לייצר חיקויים למערכת נינטנדו עצמה, ולמכור אותה בזול יחסית. אך הסתבר שהמערכת המועתקת אינה גן-עדן לשחקנים. היא עובדת במהירות איטית בהרבה מהמכשיר המקורי, ולכן כל האתגר בזריזות ובגרפיקה המהירה יורד לטימיון.

בקלטות המזוייפות בעיות נוספות: א. רובן מועתקות באופן חלקי, ולפיכך המשחק שבהן פשוט נעצר בשלב מסוים. ב. פס החיבור של המחסנית המועתקת למכשיר הנינטנדו עשוי מתכת רגילה ולכן נגרמים קצרים או פגמים בשל איכות עבודה לקויה. בקלטת נינטנדו, הנמכרת על-ידי היבואן,



★ זמר אופרה לעתיד, שר לזיז AZIWI את שיר הנושא מתוך המחזמר שיער. למה? הוא חושב שלזיז יש קרחת?

★ אמיר לוטן מתלבט בשאלה כבודת משקל ומבקש לשתף בה זיזים נבונים בלבד: "למה דווקא אני צריך להציל את זלדה, בשעה שהיא יושבת לה אי-שם בסוף המשחק, וצוחקת מאיתנו כשאנחנו מזיעים בדרך אליה?"

★ אלמוני: "שלושה שיחקו במבוכים ודרקונים. אחד שיחק במבוכים, אחד שיחק בדרקונים ואחד שיחק עם עצמו. חה... חה... חה..."

★ טל המגניב מרמות ספיר, זימר לנו את הפזמון הבא:

"כשאני מתקשר לזיז  
אני חוטף קריזה  
וכשאני חושב להיות אחד  
מהזיזים  
נשרפים לי כל הפיוזים."

## החלפת רעיונות בין שליטי המבוך

★ דוד פלק מעכו, מציע: "לדעתי, ניתן להפוך את המשחק למעניין יותר, על-ידי יצירת אתגרים כמו יצירת כלים ואביזרים, ואפילו דמויות חדשות על-ידי תכנון השחקנים. השחקנים יצטרכו להשיג חומרים נדירים כדי ליצור כלים ודמויות אלו, מה שנותן רקע מצויין להרפתקאות."

★ בוריס מורגנשטרן מציע רעיון להרפתקה "עולם הקסם":

אפשר להטיל על הדמויות ללכת לעיר מסויימת, שם הן פוגשות קוסם אדיר מימדים שממוזער אותן ומכניס אותן לכדור בדולת. בתוך הכדור עוברות על השחקנים הרפתקאות מסמרות שיער כשמטרתם לצאת החוצה. כשהשחקנים מצליחים במשימה הכדור נשבר.

★ מורן רייכמן מכפר-סבא מבקש להוסיף למדור גם עיצות לאלפים. זיז מסכים - תשלחו.

## צייר אותה WIZI

בכינוי הנפלא שלנו זכו הפעם הציירים הדגולים: יריב פדר, אלעד חמיאל, ליאור מולכו, מבגיש חליל, אופיר להב ואלי גולדנברג.

ובמקום הראשון, זכה ליאור מולכו, ששלח לנו עשרות ציורים מקסימים שלפניכם כמה מהם. כל-הכבוד!

★ אמיר גולדרט, מומחה קוסט ותיק, מוכן להושיע תקועים. טל': 03-355946.

★ לזיזים שכותבים אלינו שהם רוצים לכתוב בעיתון. קדימה! אל תכתבו לנו שאתם רוצים לכתוב. תכתבו! לא ברור? יאללה... תתחילו לשלוח חומר! אנחנו מחכים, ומבטיחים שאולי נפרסם!

★ WIZ סובל מפיצול אישיות. בכל יום מגיעים למערכת עשרות בקשות שנשמעות בערך כך: "למה יש כל-כך מעט חומר על נינטנדו?" כעבור שנייה: "למה יש כל-כך מעט חומר על סגה?" כעבור שנייה: "אתם כותבים פחות מדי על יבמ." כעבור שנייה: "למה אתם לא כותבים יותר על קומודור, אמיגה, אמסטרד, אפל ועוד." כעבור שנייה: "יש פחות מדי חומר על מבוכים ודרקונים." כעבור שנייה: "למה אתם כותבים כל-כך הרבה על מבוכים ודרקונים." בקיצור: לא להשתגע? - תגידו אתם.

★ המכתבים שלכם מרטיטים. את מי? את מי שקורא. אם תראו מישהו רוטט ברחוב, תדעו שזה בגללכם.

★ מצאנו לנכון לפרסם את ההודעה המאיימת הבאה, רק לאחר התאריך הקובע: "שתלתי וירוס חדש ואני עומד להפעילו ב-1 לאוגוסט."

לידיעתכם! הודעות שכאלה לא יזכו לבמה בעיתוננו בשל המעשה הנפשע שעומד מאחוריהן. חוץ מזה קרמינל צעיר! אם אתה כל-כך גיבור לבצע מעשים שכאלה, מדוע אינך מספיק גיבור כדי להיחשף?

★ לא! בזה עוד לא נתקלנו! ראיתם פעם סבתא זיזית? מסתבר שהיא קיימת וגרה בניו-יורק, והיא כל-כך זיזית, שכל משחק חדש שיוצא, היא שולחת לנכדיה בארץ.

החלטנו לכתוב עליה כדי שתאמצו את הרעיון: אם יש לכם סבא וסבתא פנסיונרים, שאין להם כל-כך מה לעשות, תושיבו אותם ליד המחשב. אולי גם אתם תרוויחו מהענין, כי בכל פעם שלסבא יתחשק משחק חדש הוא יקנה לו/לכם אותו.

## יציאת החודש

★ עלם חביב העונה לשם אלעד, שאל את WIZA את הקושיה הבאה בתקווה שתעזור לו: "יש לי בעיה חמורה עם המכשיר שלי: אני לא יודע להפעיל אותו ולשחק איתו. אז בשביל מה קנו לי אותו?"

★ שניים לחשו ליפהפיה שלנו, שיש עוד סרטים שהפכו למשחקי מחשב: סופרמן 4, ומת לחיות 2+1.





# משחק האבדון

תרגום: תומר כץ  
מאת: ג'. ב. אלן

תראג החליק את פס העור מידו. החוט השאיר סימן אדמדם במקום שכובד החרב לחץ את החוט אל בשר ידו. אשתו העבירה לו נוד מלא יין אדום מתוק. הוא לקח לגימה ארוכה וקרירה, ניקה את זקנו בידו הגדולה והרים את אשתו באוויר. "ברוך בואך הביתה" היא אמרה בקול צרוד. היא ציחקה והעמידה פנים שהיא מנסה להימלט. "הילדים" לחשה. "אהה ילדי, האוצר שאני גותן לדור הבא! היכן היא להקתי?" הוא דרש בצחוק רועם.

שהוא נשכה את שפתה, מצטערת כעת שהזכירה אותם. "המרתף" אלך להביא אותם" הציע שציווה. תראג ניפנף את הננס אחורה, הבעת פניו המודאגת תמיד מורעת במקצת. "הרשו לי" אמר תראג בפורמליות מדומה. רגלי הלוחם שלו חצו את החדר בכמה צעדים שוטפים.

"מה הם עושים במרתף? הם לא הופכים ומסדרים עורות?"

בדרך-כלל היה המרתף מקום שממנו עולות גניחות המבכות על מר הגורל.

שהוא נשארה בשקט. משהו לא היה כשורה. כלוחם ואב הוא רץ במורד המדרגות לתוך המנהרה מתחת לבית. הדלת היתה פתוחה במקצת, דבר האסור בתכלית, אבל מחשבותיו לא עסקו במשמעת כאשר דחף את הדלת לרווחה.

תארג הפליט אנחת רווחה מבולבלת. הילדים היו ישובים מסביב לנר, צוחקים ודוחפים זה את זה. תארג הביט אחורה באשתו בבילבול, היא נראתה יותר מודאגת מתמיד.

כל הענין היה משוגע, אלא אם - "המשחק", הוא ירק.

"שלום", אמרו הילדים במקלה "איך היה המסע?" שאל אחד מבלי להסתובב. מפל של צחוק הטביע את תשובת אביהם.

הוא הסתכל מסביב על מעגל הגופות הקטנות הבעה מעוותת קפואה על פניו. הקור והרטיבות של החדר התחילו להקשות את רגלו במקום בו ריסק אותה חית-צווחה

לפני עשרות בשנים. לפתע, זקן משנותיו, הוא טיפס במדרגות האבן.

"הם ציפו לבואך מחר", שהוא אמרה. בכוח הצליח תארג לחייך והחליק יד מסביבה.

"מכשפת", הוא נוף בה.

"אני יותר מדי עייף, יותר מדי מרוקן מקסמי מכדי להרגיש כעס." גופו העצום נפל לתוך כסא העץ, גורם לקולות מאמץ עמומים. "כשהייתי רק גנב..."



"אף פעם לא רק גנב, אדוני" לחשה שהוא. כעת היה תורו להיות נבוך.

"...החיים היו פשוטים: להטעות ולהשלות את העשירים ולסחור עם העניים. זה כל מה שהיה. עכשיו, אבל, הילדים חולמים, נו, בצורה מוזרה. מיאקה אמורה ללמוד כבר את האומנויות. אבל כל מה שהיא עושה יום ולילה זה לשחק את המשחק הארור הזה."

"גם לנו היו משחקים מוזרים."

"לא מוזרים עד כדי כך" התריס. "לפעמים אני תוהה אם אלו שאומרים שהמשחק הזה מסמל את סוף כל העולם אינם חכמים יותר."

היתה נקישה בדלת. תארג העניק לננס מבט מצווה. היצור הקטן שכח את מקומו והאזין לשיחת בני האדם

בתשומת-לב גלויה. "מוטב שאפתח את הדלת." הוא אמר.

"כן." הסכים תארג בסמכות. היד הקטנה והמפותלת הזויה מוט ברזל עבה הצידה.

"כוהן פון." שציווה חצי הודיע, חצי קידם לרווחה. הכוהן צעד לתוך החדר מנפנף בגלימה בצבעי שחור וסגול. היה ברור, שהוא היה מופתע לראות את תארג. שהוא חייכה.

"נוחות של הבית." היא אמרה ברשמיות. "נוחות של הרוח." השיב.

תארג בלם את שאלתו, אבל ניכר היה שיעשה זאת רק לעוד רגע.

"בעלי חזר ממסעו יום לפני המצופה." שהוא אמרה לכוהן. פון חייך.

"סימן של בריאות והצלחה אני מקווה."

"אני מאיר בערפילי דם דרקון," תארג אמר. "בכל מקרה, ברכותיך תמיד מתקבלות בברכה."

"ביקשתי מהכוהן לבקר, אהובי, המשחק. לרגע הכשרתו של תארג כלוחם נכשלה. הוא זועזע קשות. "עד כדי כך זה רציני?"

"כפי שאתה יודע," פון אמר, "המשחק לוקח יותר ויותר זמן מהצעירים עם כל עונה שחולפת. אומנם הם לומדים גם מלאכות, בדרך-כלל טוב יותר אחרי שהם משחקים מ-10, אבל נראה שהם כמעט מאמינים שהעולם שבו זה מתרחש הוא אמיתי." "אני בטוח שילדי רחוקים מקיצוניות שכזו."

תארג התעקש. פון משך בכתפיו. "היום, אולי, מחר, אפילו חוזה לא יוכל להגיד. המשחק נעשה יותר מורכב ככל שממשיכים לשחק. מספר מבוגרים, אפילו כוהנים, נראו משחקים. "ואתה?" תארג שאל.

פון הנהן בראשו בשקט. "הקסם שלי דהה עד לנקודה שבה בקושי יכולתי להרים משא נוצה."

"מהי המשיכה של דבר ארור זה? האם העולם ההוא כה עדיף על שלנו?"

"חסר בו הרבה," שהוא אמרה. "הרבה מהחיים, אפילו קמצוץ קסם אין בו."

"הם משחקים פשוט כדי להמרות, להראות שהם יכולים" תארג אמר.

"לא," פון ענה בשקט. "יש כאן עומק. עומק

"מהי המשיכה של דבר ארור זה? האם העולם ההוא כה עדיף על שלנו?"

"חסר בו הרבה," שהוא אמרה. "הרבה מהחיים, אפילו קמצוץ קסם אין בו."

"הם משחקים פשוט כדי להמרות, להראות שהם יכולים" תארג אמר.

"לא," פון ענה בשקט. "יש כאן עומק. עומק



"זה יהיה כל-כך נורא?" שפתותיה של מאיקה רעשו. "ניולה עשויה אפילו לקבל עבודה במס הכנסה. מס הכנסה!"

תארג חנק את זעמו. "מילים אלו, מקומות אלו הם זרים לי. אם את מחפשת את העולם, הוזה, שבטנו יכול להפציר באלים למסע-חיים."

"זה מעבר למסעות, מעבר אפילו לאלים." תארג עצר את נשמתו, וציפה לברק הזועם שלא הגיע.

"אני חושבת שאני מבינה," אמרה שהוואה מדלת המרתף. "עולם דמיוני זה, אין בו קסם ואין בו אלוהים?"

מיאקה הנהנה, רווח לה בעליל שאימה מנסה להבין. "אולי אחד, אנחנו לא בטוחים. אם יש אז הוא מתחבא הרבה."

תארג ירק "אל שמתחבא? שיגעון." שהוואה העניקה לו מבט מתחנן. "זה אומר," היא אמרה במחשבה, "שכדי שהאלים שלנו ישלחו מישהו לשם, הם יצטרכו למקמם מחוץ לכוח של הקסם, מחוץ ליקום." "אפילו אם הם היו יכולים לעשות דבר טפשי שכזה, הם לא יהיו מוכנים," אמר תארג. "זה ישאיר את מי שהם ישלחו מעבר לכוחם להחזירו."

"אני מבולבלת," יבבה מיאקה "אתה אמרת



לי פעם שאין רוע שלא ניתן ללחימה, ואין דבר שניתן ללחימה שלא ניתן לנצחו." "אבל לשים מישהו מעבר לעולם הידוע," תארג אמר, מנסה בעצמו להגיע להבנה "זה כבר מעבר לרוע."

מיאקה קברה את פניה במכנסי אביה ובכתה. ידו הגדולה והמיובלת ריחפה על שערה הזהוב. "ששש...פיה." היא הצליחה ליצור חיוך קטן ואכול דמעות. הלוחם הרימה אל הכרית שממול לאח.

"נוחי, קטנה שלי. הקשיבי לסיפורים ממסעי. חלמי חלומות מתוקים ורכבי בזרועות הקפואות של הרוח לקינם של הכוכבים." עפעפיה רפרפו, כבדים משינה.

שהוואה מיהרה להוסיף עצים לאח ותלתה סגולת-אש בכירה. החדר התחיל להתחמם. תארג טייל בזכרונו ואירגן את מחשבותיו. הוא תהה אם מצבור פשוט של אבני חן תבוניות יוכל להטיל צל על המשיכה העל-טבעית של סיגריות ושש בכימיה. הלילה יהיה ארוך, והוא התפלל שלא יהיה בודד כפי שהתחיל. הוא פתח בסיפורו.



"לא עובד, הוא רואה את הבליטה ומריח את הטבק. תפסו אותך. הוא תופס אותך בצווארון וגורר אותך למשרד המנהל." מיאקה פלטה יללה דקה אשר חתכה את אוויר המרתף. היא בקושי עצרה את הדמעות כשאמרה. "עוד שבועיים הייתי מסיימת את בית הספר. זה לא פייר."

אפילו מעבר לפינה חש תארג באווירת הלוויה ששררה בחדר. היה זה מוזר מאוד לשמוע חדר מלא בילדים צעירים שקט לגמרי, מלבד פה ושם שיעול עצבני. תארג התחיל לנוע קדימה. שהוואה עצרה בו ואחזה בידו. "היא לא בסכנה אמיתית," היא לחשה. תארג הינהן בראשו בעצבנות. מיאקה זחלה לתוך האולם, ראשה שמוט בצורה טראגית. תארג הסתכל על הדמות הזעירה, עטופה בפרוות טדי, נשרכת במעלה המדרגות. הוא עקב אחריה, בשקט למרות שניחש שאזוניה היו סגורות.

"ילדה," הוא הפציר כאשר הגיעו לחום הבית. מופתעת, היא הסתובבה וראתה את צורתו העצומה דמוית הדוב של אביה, שהיתה כפופה ברחמים ובתמיהה. פרצופה, משפתיה ומעלה היה אדום ונפוח. "אני לא יכולה לנצח אף פעם. בכלל. האחרים יגמרו את בית הספר, ילכו לעבוד בשביל יצרני מיקרו-מחשבים וחברות רואי-חשבון. אבל אותי זרקו מבית-ספר. לא ישנה דבר אם אפסיק לשחק."

עויין אולי, אבל עומק למרות זאת." עיניו של תארג הבזיקו. "היפלתי חצי מאה לוחמי לטאה ביום, שאפתי רוחות לריאותי שלי כדי לנשפם למותם. שק צעצועים לא יגנוב את ילדי!"

פון הרים יד באזהרה והוקף בערפילים קרים. כשהערפל התפוגג הוא נעלם. "אני שונא תעלולים זולים." תארג התמרמר.

"אני הייתי חושבת על מה שאמר, מצלול נפשי," שהוואה אמרה. תארג הביט בה לאורכה ולרוחבה. "לימודים ומחשבות כאלו הם לאנשים הניחנים בכוחות מיסטיים. אני לא אחד מאלו."

שהוואה הביטה בו בעיניים מלאות הבנה. "אדוני נושא עימו יותר קסם משידע אי פעם."

תארג החטיף מבט במדרגות. יהיה קל להרוס את החדר ולהפחיד את הילדים. אולי קל מדי. הוא הינהן בראשו וחיך חיוך עקום.

"אולי את צודקת. כשאבין את הדבר יהיה קל יותר להילחם בו." הוא ריחף במורד האולם, מתבייש בהתגנבותו. שהוואה עקבה אחריו, מוסתרת על ידי גופו השרירי.

מדלת המרתף רדפו אחד אחרי השני קולות



צעירים. תארג התאמץ בנסיון לשמוע משהו בעל משמעות, ומשתוקק לקסם שיעשהו רואה ואינו נראה. זנב של ערפל חמק מבין שפתיו לאור הנרות. "שש בכימיה?" תארג שלח מבט חוקר באישתו. היא משכה בכתפיה.

"איך נקרא דבר זה?" הוא לחש. קוביות דהרו לאורך רצפת המרתף. "את מאחורי המזנון, מחזיקה קופסת סיגריות. מישהו מגיע מעבר לפינה. יכול להיות שזה המורה."

"מורים וכיתות," שהוואה אמרה. תארג הינהן, עדיין אובד עצות. "זה מר פוטר, המורה להתעמלות." נשמע כאילו המרתף כולו עוצר את נשמתו.

"את מתה," אמר מישהו. תארג עדיין נאבק במושגים ובשמות המוזרים. "פוטר," הוא הגה בשקט. "הוא בדיוק מגיע לפינה."

"הו נשמה קדושה. אה, אני, אה, תוקעת את הסיגריות בגרב ומגלגלת עליהם את רגל המכנס," מיאקה אמרה בקול כמעט מיואש. נשמע רעש קוביות.





# דרקון הקוברה

מאת: רנדי ג'והנס  
תרגום: חן קורן

תכונות:

דרגש 1, קפ 10-12, הופעה 1-4, טאקו 8-10, התקפות 4, נזק - ראה טבלה, מורל 15, אוצר R, B, נטיה חוקי רשע, נקנ 10 קפ: 8900, 11-12 קפ: 11,000.

תוספות:

אזור מחיה: מערות ומחילות תת-קרקעיות באקלים טרופי או דמוי טרופי. תדירות הופעה: נדיר. אינטליגנציה: גבוהה (13-14). אוכל: בשר. אירגון: בודדים. זמן פעולה: כל שעות היממה. התקפות מיוחדות: נשיפה ראשית, נשיכה רעילה, נזק גדול מנשיכה, תוספת לפגיעה ככל שהדרקון זקן יותר, ענן עשן.

מאוד נגדם. במקום קסמים הם משתמשים ביכולתם הטבעית להרוס את יריביהם. דרקוני הקוברה מדברים בשפתם - דרקונית. הם צדים הרבה ולכן שוהים מעט במאורתם.

## קרב

הוא משסף את ציפורניו ביריביו ומצליף באמצעות זנבו. בשל כוחו הרב ומיומנותו, הוא זוכה בבונוס לפגיעה ככל שהוא מבוגר יותר. מפיו יוצאות שתי שיניים המפרישות חומר ארסי. קורבן הנפגע מנשיכת הדרקון מאבד כמחצית מכוחו, הוא סובל מסחרחרות, מהתקפות בחילה תכופות (החמרת הדרגש ב-4) ומדימום חזק מתחת לעור הגורם לאובדן נקפ אחד בכל סיבוב

הגנות מיוחדות: חסינות לאש, גילוי יצורים נסתרים או בלתי נראים, מקרין קסם פחד, בונוס לגלגול הצלה ככל שהדרקון זקן יותר.

התנגדות לקסם: ראה טבלה.

גודל: ראה טבלה.

דרקון הקוברה הוא שחור מבריק עם בטן כתומה. בצד אחד של הצוואר פיסת עור עליה דמות מלך הקוברות, שעליו מספרות האגדות כי בגיל מופלג הפך את עצמו לדרקון קוברה.

דרקוני הקוברה נחשבים לרשעים מאוד ותאבי בצע.

דרקוני הקוברה אינם משתמשים בקסמים ולמעשה הם בעלי חסינות גבוהה



התחביב של דרקון הקובה הוא איסוף גולגלות. גולגלות של מפלצות חזקות או נדירות, אהובות עליהם במיוחד. הם גם מתעניינים בגולגלות של דוב המערות, דינוזאורים, דרקונים אחרים, ענקים וחדים קרן. גולגלות של בני אדם זוכות לתשומת לב מעטה כיוון שקל להשיגם. כדי לרכוש את אהדת דרקון הקובה אפשר להגיש לו כשי גולגלת מיוחדת.

בשל הכריזמה שלו, כוחו וחוכמתו, מושך אליו דרקון הקובה יצורים אינטליגנטים שמחפשים מנהיג. בחבורה שכזו יכולים להיות גארגוילים, אנשי לטאה ועטלפי ענק. יצורים אלה חיים עם הדרקון ועובדים לו כאליל. בגיל מבוגר, יש לדרקון הקובה 60 אחוזי סיכוי, שיהיו לו במערה בין שניים לשמונה עבדים שכאלה, שנבחרים על-ידי השה"ם, והם מצויידים בנשק כבד לקרב.



### חברה ותרבות

דרקוני הקובה חיים במערות ובמחילות תת-קרקעיות. הם שונאים ביצות. באיזור קארא-טור (KARA-TUR), אדמת המזרח בסט ה-FORGOTTEN REALMS, הם נמצאים באזור הדרומי ביותר באימפריית טו-לאנג. באיזור זה הם גורמים נזק והרס רב. אגדות מספרות כי הם רבים ונפוצים יותר ממערב לאיזור זה.

כמו שאר הדרקונים, דרקון הקובה מרגיש בבעלות על האדמה שמסביב למאורתו ונלחם בהתמדה לגרש כל פולש. פלישה של דרקון קובה אחר נסבלת רק בשעת ההזדווגות באביב. טקס ההזדווגות מתחיל בקרב ללא פציעה בין שני המינים ומסתיים בנצחון אחד הצדדים. הדרקונים מזדווגים בהגיעם לגיל ארבע או חמש. דרקונים מבוגרים יותר אינם מתאימים יותר להזדווגות. לאחר ההזדווגות מטילה הנקבה בין ביצה אחת לארבע שאורכן 24 ס"מ. לאחר שהדרקונים בוקעים מהביצה, הם נשארים עם האם עד הגיעם לבגרות.

שלאחר הפגיעה. הפגיעות קורות בעשרה סיבובים. אם הקורבן יצליח בגלגול הצלה נגד רעל, הוא יחזור לתיפקוד רגיל. גלגול הצלה שנכשל מראה כי הקורבן בהלם. במצב שכזה הוא חסר הכרה, חיוור ומכוסה זיעה קרה. קורבנות הקובה אינם יכולים לעכל מזון בשל בחילה קשה. הם מתחילים לאכול רק כשהשפעת הרעל עוברת.

שלוש פעמים מדי יום יכול הדרקון לנשוף את האש גם מתחת לגופו. האש מתפשטת במעגל בקוטר 12 מטר, ושורפת כל מה שנמצא בתוכו. טקטיקה זו טובה למקרה שהדרקון מוקף בהרבה אויבים. הדרקונים עצמם אינם מושפעים מהאש שלהם או מכל אש אחרת - קסומה או פשוטה.

הדרקונים מקבלים נזק של +2 לכל נקפ נזק מהתקפות שבסיסן הוא קור. שאר ההתקפות שבסיסן יסוד כלשהו (אור, אדמה, מים ואש) משפיע עליהם בצורה נורמלית.

כשאש הדרקון ננשפת החוצה, נפלט מנחיריו גם ענן עשן שחור ומתפשט קוטר 27 מטר. כל מי שנמצא בתחום הענן, סובל משיעולים, בחילה וגרויים בעיניים, שגורמים ל-2- עונשין לפגיעה (כל עוד היריבים נמצאים בתוך הענן).

ענן העשן נמשך 4-16 סיבובים לפני שמתפזר. רוחות חזקות מפזרות את העשן, אך אינן מסייעות לניטרולו. ההשפעה מכמה ענני עשן מצטברת. כלומר: שני עננים יגרמו ל-4- לפגיעה, ושלושה ענני עשן ל-6-.



גיל	אורך	בונוס לפגיעה	התנגדות לקסם	נוק מצפורניים, נשיכה, זהב
צעיר מאוד	1.8 מטר		15%	1-2 1-10 1-4
צעיר	4.5 מטר	1+	30%	1-4 1-10 1-6
כמעט בוגר	8.7 מטר	2+	45%	1-6 2-20 2-8
בוגר צעיר	11.1 מטר	2+	60%	2-8 3-30 2-12
בוגר	12.0 מטר	3+	65%	2-12 3-10 2-16
זקן	12.3 מטר	3+	70%	2-12 3-30 2-16
זקן מאוד	12.6 מטר	4+	75%	2-12 3-30 2-16
עתיק	12.9 מטר	5+	80%	2-12 3-30 2-16



תקציר הפרקים הקודמים:  
 גיליאן, לוחם צעיר, מוצא את עצמו נפלט על חייו בספסטאות העיר  
 כשלפתע נחטפת דרכו על ידי אורק ענק...  
**מאת אייל פיסצקי (יעוץ: אורן אובסטבלום)**

# ליליאן



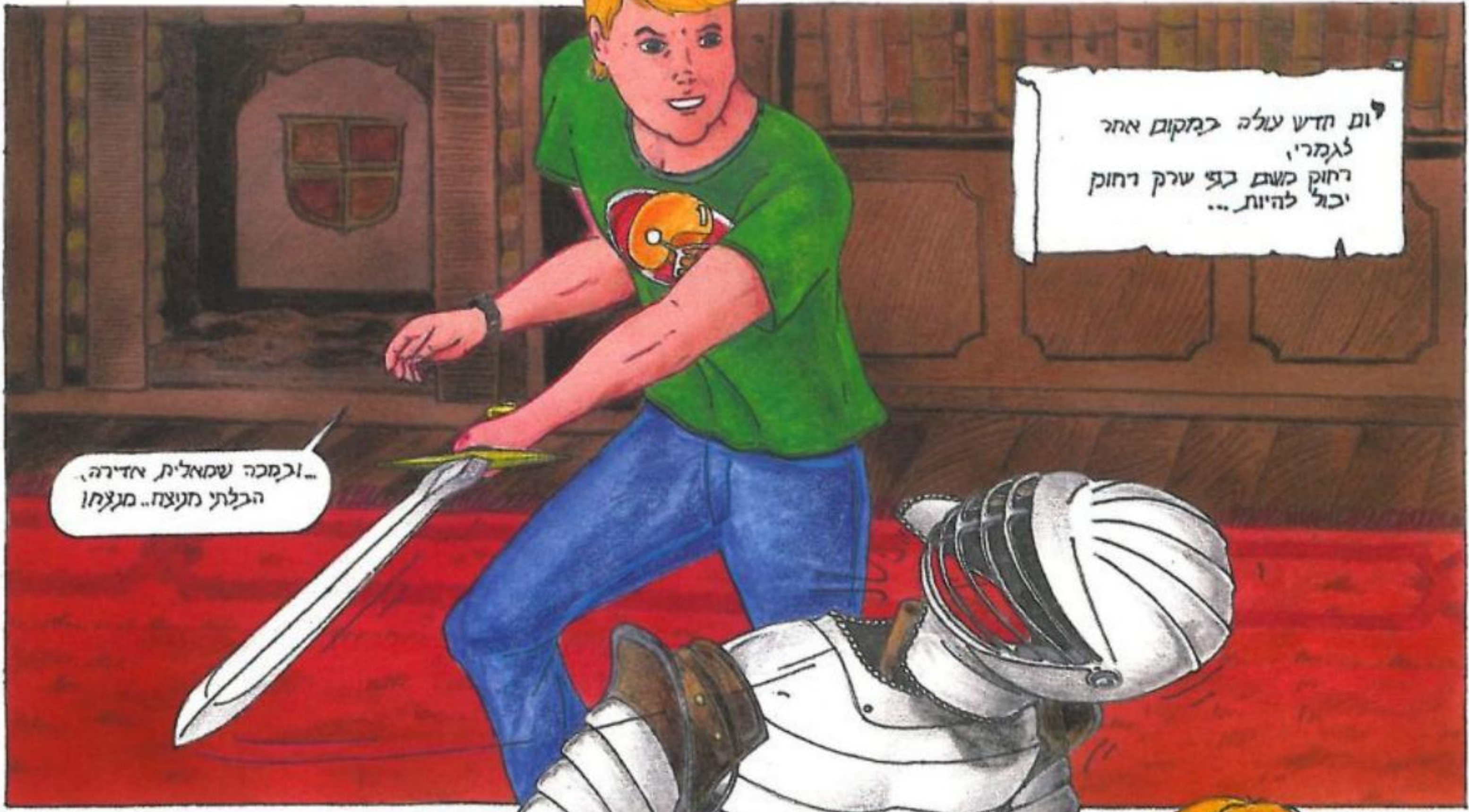
הקרב קצר  
 ברזל שוב ושוב בצלצול מאים.  
 הלוחם הטיף שוב אינו מהיר בתמיד, ראע קל  
 של היסח הדעת, והוא נתק וחסד האגה!

בקרר לחיים ולמוות אסור לאבד את הראש-  
 על כל טעות יש לשלם ולעיתים המחיר  
 יקר!  
 איבחת חרב אדירה במסימת את  
 המאבק וקיועית את הצעקה...



יום חדש עולה במקום אחר  
לגמרי  
רחוק משם כפי שרק רחוק  
יכול להיות...

...ובמכה שמאלית אדירה...  
הבלתי חנוכה... מנצח!



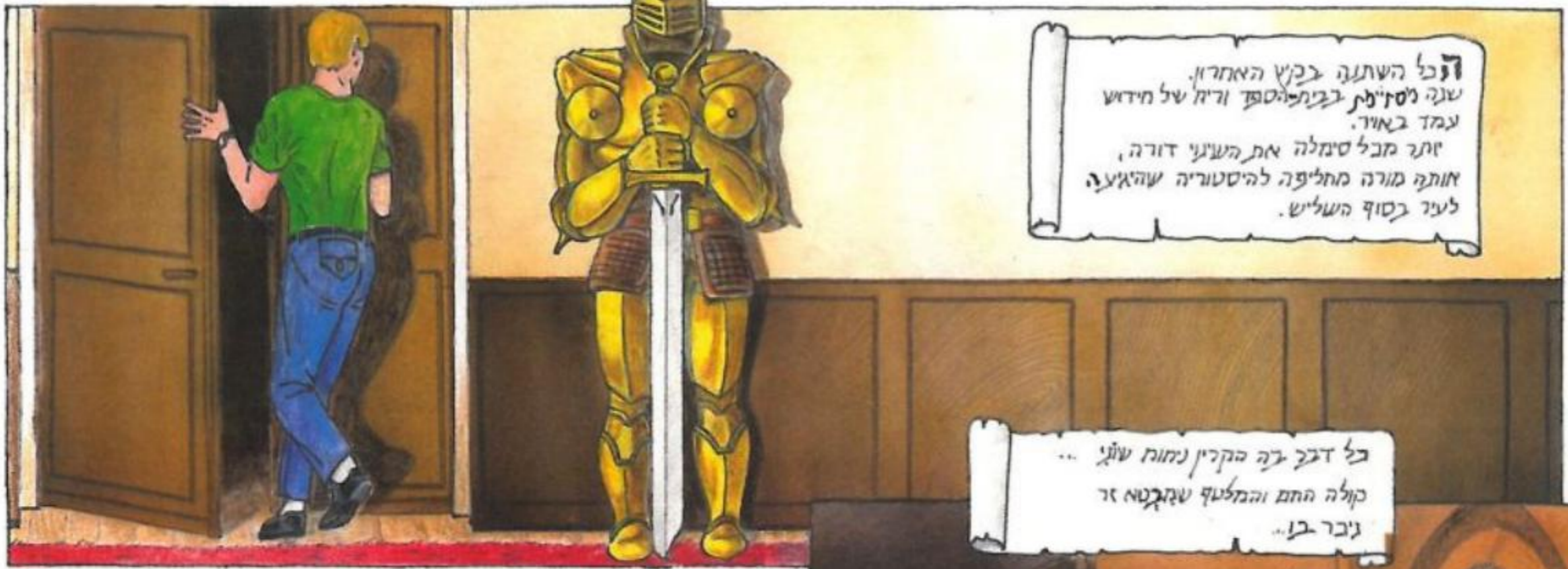
תסן! פא תעלה, אני רוצה להראות לך  
משהו מיוחד.

המה... קליל למדי.  
יוריק, אני מצפה ממך  
להשתפר עד הפעם  
הבאה שיקגע...



אני מיד מקע!  
עולם-תאלץ לחכות לסיים  
מלאכת הטיהור בינתיים...  
(יאתור קיד לאמר הפירסומת!)





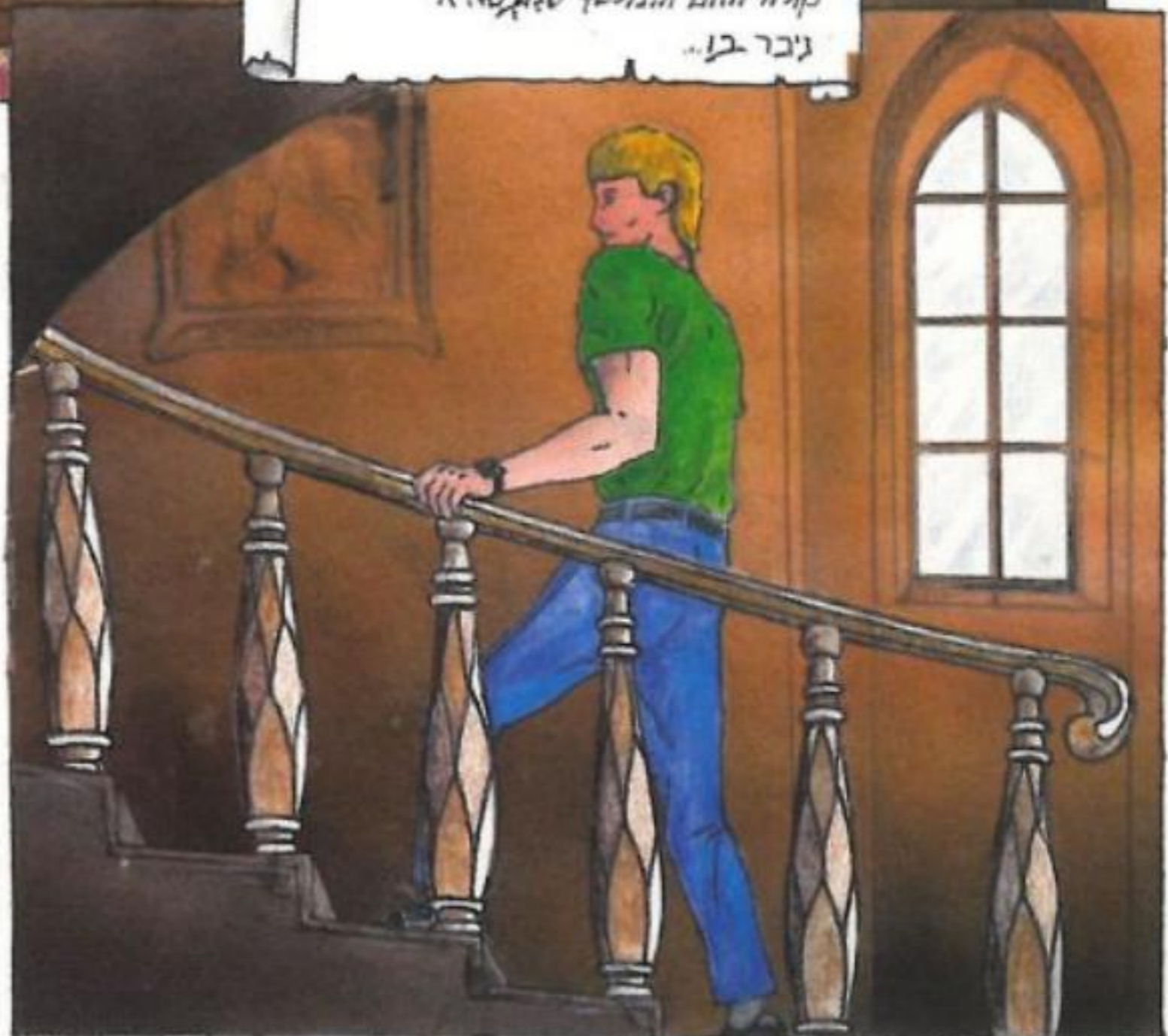
לכל השתנה בקיץ האחרון.  
שנה ניסיונית בבריחהספד ודיח של חימוש  
עמד באיור.  
זתר מבל סימלה את השעיני דורה,  
אותה מורה מחליפה להיסטוריה שהיאצה.  
לעיר בסוף השליש.

כל דבר גרה הקרין נחוח שליך ...  
קולה החם והמלטף שהקטטה אז  
גיבר בו...



תנועותיה העדיטת  
המחושכות...

למה המסותגרי עשור  
לאהר או זוארמא...



תום, הנה אתה! לוא הכנס.  
מה עיבר אותך?

מקצה המיוחד, שילוב  
בלועי אפשיי של קריזות מחושאת  
עם חום לרגל...



אוקיי הם לא יתע לי מעט  
מנחה ועוד עכשיו, למקופת  
הזופש הגדול!  
כל השמן שליחיות, עזרה,  
ולקורת על מעשי - ולחוד  
הם שונאים את בקנר כאן!

הממ, זה חדש לי,  
לא סיפית לי על כך בעבר.



היית צריכה לראות כמה  
השתפרתי בשליטה בחרב, דורה,  
ביסחתי אותו לחלוטין במכה  
שמאלית אדירה!

תום, אמך התקשרה  
ובקשה שתחזר הביתה  
מוקדם ותעזור לה.



אבל אני אוהב ליהיה לבאן  
המקום הזה מציאותי לא פחות  
מהעולם בחוץ, והדרכה יותר  
מעניין  
אני מאושר כאשר אני פה!

טוב, אני רואה שעוד נצטרך  
לדבר על כך...  
ברגע, בוא ונראה מה  
מעצתי אתמול לעזר...



כן, הם נועצים שאני צריך להיות  
יותר זמן עם בני גילי, שאהיה יותר  
מציאותי לעם ורליים על הקרקע, לא  
בעולם של דמיונות.

יש לך משהו, אל תיפסול  
בל עצב של הורך על הסף -  
יש מה ללמוד מהם...



זאאן! העיסור בספר והמדלין שלך  
... הם זהים!

גילית דעות של ספרים עתיקים שלא ידועת על קומה  
לפניכן. לאחר שעות ארוכות של נבירה באסופות של  
דפים יושנים וקצרים ואמצעיות נאבקות גילית אוצר אמיתי.  
עותק של ספר תהמאה ה-14. הנה תראה...

ΛΑΛΟΜΕ ΑΡΑΧ  
ΜΟΥΧΕ ΗΧΕΗ

*Imorte in fuarugin canato nuira;*

